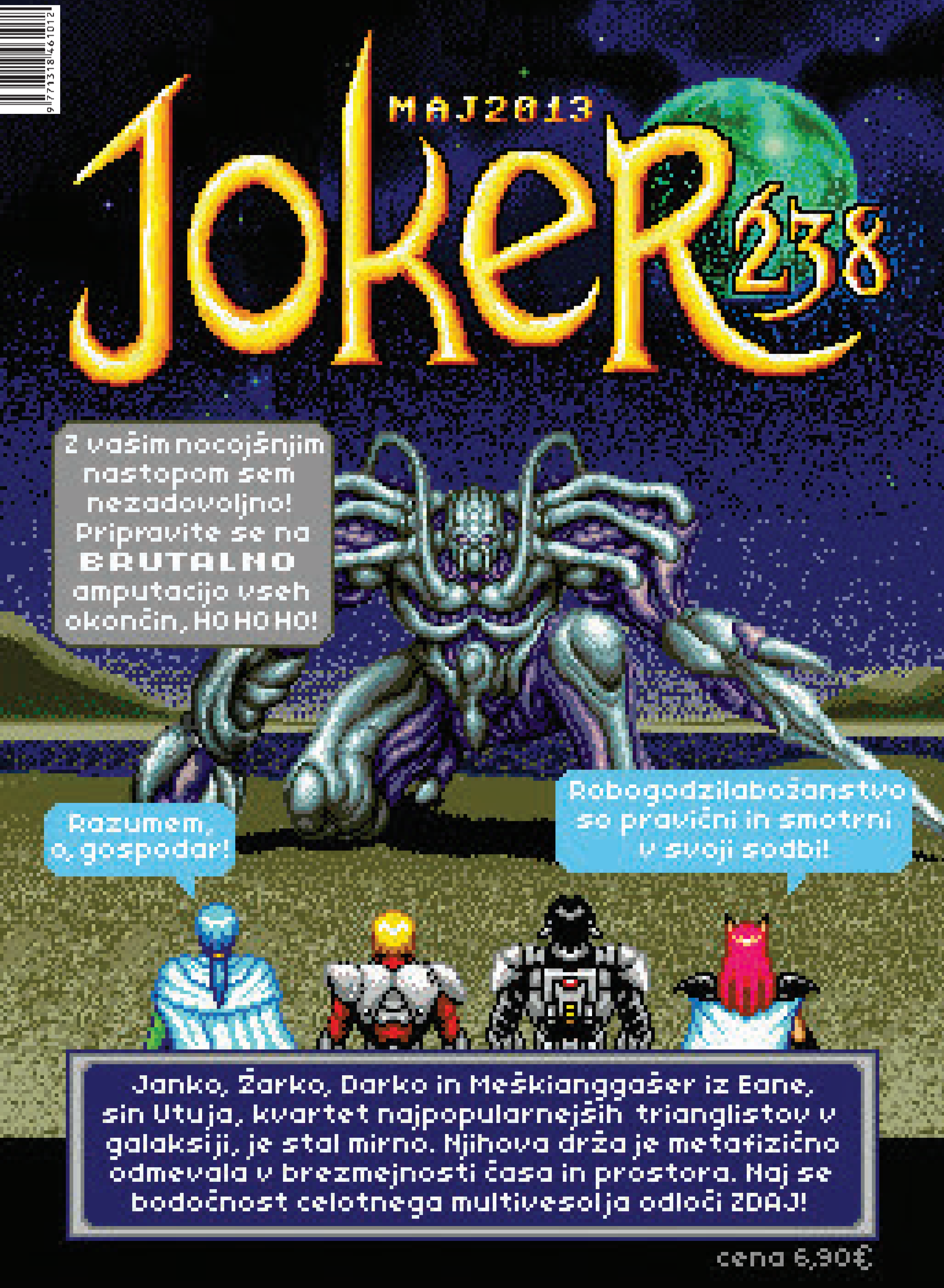

MAJ 2013
Joker 238
Z vašim nocojšnjim nastopom sem nezadovoljno! Pripravite se na BRUTALNO amputacijo vseh okončin, HO HO HO!
Razumem, o, gospodar!
Robogodzilabožanstvo so pravični in smotrni v svoji sodbi!
Janko, Žarko, Darko in Meškianggašer iz Eane, sin Utuja, kvartet najpopularnejših trianglistov v galaksiji, je stal mirno. Njihova drža je metafizično odmevala v brezmejnosti časa in prostora. Naj se bodočnost celotnega multivesolja odloči ZDAJ!
cena 6,90€


Chinotto
Cockta
CITRUS REFRESHMENT
BREZ
UMETNIH BARVIL IN AROM
Chinotto
Cockta
OKUS POLETJA


www.samsung.si
WWW.MOBITEL.SI
Samsung GALAXY S4
Zvok + slikanje: Slike z zvokom
Samsung
Galaxy S4 LTE
Akcijska cena na obroke
24 x 23€*
Vsaka slika, ki jo posnamete z novim Samsungom Galaxy S4, je lahko opremljena z zvokom. Tako se lahko spominjate, kaj so rekli, peli, igrali ... in ne le, kako so bili videti.
Samsung GALAXY S4 Življenjski sopotnik

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 238
maj 2013
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Navi, Sneti, Quattro, Šerlok

LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@alpress.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna Schwarz Print

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %. Zadnjič, mamu jim!
DVDja ni več, DDV ostaja!



IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Ne lastim si senatorske frequent flyer kartice, ampak nekaj izkušenj z letalskim potniškim prometom vseeno imam. Do nedavnega nobene negativne, recimo odpovedanega leta, neprispele prtljage ali strašljivih peripetij nad oblaki. A ondan sem vseeno pridobil nov izkustveni nivo, pri čemer sem imel na kraju več sreče kot pameti. Ko sem se vračal s Sardinije, so mi pametni Žermani namesto direktne povezave s Trstom rezervirali okoliritno turo prek Rima i Minkena. V bavarski prestolnici sva imela s stanovskim kolegom tri ure časa, ki sva ga tako kakovostno zabijala v škotski hamburekovalnici in z gledanjem eksotičnih last minute ponudb, da sva letalo kratkomalo zamudila.

Seveda so bili krivi vsi ostali, od turške familije, ki je naredila zastoj na rentgenu, do tretjerazrednosti Adrie, ki parkira avion na obronku letališča, zaradi česar se moraš tja četrt ure cijaziti z avtobusom, namesto da bi po tunelčku odšetal direktno na tiča. A kot nama je razložil Luft Hans na zaprtih gatah, so naju trikrat mikrofonično in megafonično pozivali (kar je glede na izgovorjavo imen letališkega ozvočenja itak neplodno), zdaj pa je bus odpeljal. S tem, da je bilo to sicer pol ure pred letom, vendar petnajst minut po času za vkrcanje. Če bi bili na sarajevskem letališču, bi bržda lahko komu v pest stisnil deset mark in duri bi se čudežno odprle. V Nemčiji ne, kajti tam so pravila jasna in ura neusmiljena.

Naj greva v uslužnostni center, nama je velel. In sva šla. 60 evričev bi naju stal rebooking za večerni let, zato sva si vzela deset minut časa za prečekiranje drugih možnosti. Ni bila ovira cena, marveč misel na dvanajsturno svaljkanje naokoli. Žal GoOpti ni imel nobenega kombija v bližini, zato sva se pač namenila dobiti novo karto. A glej ga Teufla, cena je vmes kao narasla na dva jurja. Po glavi! Za eno smer iz Minhna do Ljubljane, od oka 300 kilometrov zračne linije. Če ne bi bil zraven, ne bi verjel, da je to mogoče. Hja, tak je sistem letalskih vozovnic – ima lasten razum in je nad človekom. (Razen v primeru slovenskih veljakov, ki letijo v poslovnem razredu za par desetakov.) Tipček v uslužnostnem centru je le skomignil in ni pokazal čisto nobene želje po uslužnosti. Plačaj cvajtaužent ali pa postani minkenski Viktor Navorski.

Ker se v skrajnih primerih odprejo najboljše možnosti, sva po desetih minutah sočnega poliglotskega preklinjanja na spletni strani Prevozi.org odkrila modela, ki se je ravno odpravljal iz mesta v Slovenijo. Da skrajšam zgodbo: čez dvajset minut naju je na aerodromu z dirkalno kio pokupil David, bralec Jokerja, in naju štiri ure ter 25 evrov kasneje odložil v centru Ljubljane. Domači avioprevoznik pa je zagotovo zadnja dva sedeža bogato prodal, s čimer se bo njegova izguba znatno znižala. Lufthansin service center: -1. Prevozi.org: +1. Lekcija: nepriljuden sistem gor ali dol, avion ne čaka na nikogar in zapisane čase velja upoštevati! **LordFebo**

PODPORNIKI

Pročelje revije krasi znani prizor iz epske bitke, ki je nanovo definiral barve in uglasil strune multivesolja.

Drži, da so meje med telefoni in tablami in računalniki mestoma nejasne. Ampak to tistega, ki sedi za domačo kišto, ne zanima. Naprave so orodja, ki rabijo različnim namenom ob različnih prilikah. Posiljevanje z enakimi ročaji za ceno ergonomičnosti je docela nepotrebno. Toliko bolj, ker imajo Okna 8 dvoje različnih, vendar nepopolnih ročajev.

Testiranje oziroma tako imenovano *review-janje* sodobnih tehnologij je zaradi stalne spremenljivosti čedalje bolj nehvaležno početje. Odprtost za naknadne izboljšave lahko uvodno mnenje spremeni že s prvim popravkom, naj gre za softver ali napravo. To ne velja samo za ozki IT-svet, saj je povezljivih in s tem nadgradljivih vse več onegajev, med ostalim televizorji in celo avtomobili. Po eni strani je to sicer v redu za uporabnika, a potuha za razvijalce in čer za novinarje. Še zlasti je izziv pisanje o temeljnih in dolgoročnejših platformah, kot so konzole in operacijski sistemi. Nadgradnje odpravljajo začetniške težave, poleg tega šele čas pokaže, kako uspešne so nove zamisli in izvedba. Pogumno, drzno in takenako nespametno je podajanje zakoličene sodbe, pozitivne ali negativne, po tednu ali dveh preizkušanja takega izdelka. Posebej v časopisu ali reviji, ki nima privilegija naknadnih sprememb.

Ko smo oktobra lani predstavljali revolucionarni operacijski sistem Windows 8, so bili naši prvi vtisi mlačni. Frišni vmesnik se nam je pisanosti navzlic zdel okoren, nedodelan in skop. Čeprav bi se morali v okenskem okolju počutiti domače, smo se v njem blodnjaško izgubljali in sočno preklinjali Microsoftove nelogične odločitve ter njihove programerje. Vnovič se je utrdilo moje prepričanje, da so snovalci vmesnikov slabi, neobjektivni uporabniki in da imajo celo največja imena posla švoh testerje. Ni bila taka le naša izkušnja, saj je nad nerodnostjo in omejenostjo zabavljala kar večina.

A po drugi plati je bila pri ocenjevanju prišleka vseeno potrebna pazljivost. Čisto mogoče je, da smo starošolarji preveč vpeti v premetavanje oken in dvoklikanje. Da se ne znamo postaviti v kožo svežega uporabnika, recimo otroka ali starostnika, ki mu motoviljenje z glodalcem po malih podobicah ni tako naravno. Znabiti smo nov sistem zaradi časovnih okvirov preveč preizkušali in ga premalo spontano uporabljali. In takisto je možno, da smo preveč zajebani in cepidlačni. Ker nismo požrli vse pameti sveta, prehitro zlivanje gnojnice čez raznobarvne ploščice ni bilo na mestu. Navsezadnje so kos mečine razvili za milijardo Zemljanov. Ker dotikabilnih računalnikov, katerim je sveža prevleka pravzaprav namenjena, tedi sploh še ni bilo, smo tisti uvodni članek zaokrožili okoli popisa novosti in se vzdržali preveč drznih ocen.

V drugo, ko smo pisali o tabli surface in ostalih šlatalnežih, smo že bolj prepričano tožili zoper pomankljivosti. Danes, ko je Microsoftov 'naslednji veliki korak' z nami že pol leta, pa je naše odklonilno mnenje zelo samozavestno. Sistem, ki naj bi utrdil položaj PCja – nam ljube škatle, ki so ji v zadnjih letih zavdali mobilniki, table, Apple in celo konzole ter teveji, je opravilno neprivlačen in neprijazen. To je splošna miselnost uporabnikov, sedme sile in izdelovalcev železnine. Lepe besede za noviteto ne najdejo niti največji partnerji, kakršni so Asus, Samsung in HP. Pravzaprav so Windows 8 eden najslabše sprejetih operacijskih sistemov sploh. Vse izdaje doslej so pospešile prodajo računalnikov, dočim jo je Osmica, kakor navaja zadnje poročilo analitske hiše IDC, zavrla. Že res, da sta glavna vzroka za šibko prodajo splošno stiskaštvo in nepotreba po hitrejši mašini. A še vedno je dosti ljudi odgnalo prav novo, nepriljudno sporazumevanje z računalnikom. Tega se zaveda sam Microsoft, ki je interno priznal, da je prodaja znatno pod pričakovanji.

Da PCjevo okolje potrebuje prevetritev, je nesporno. Medtem ko mobilniški način temelji na povezanosti, oblačnosti, socialnosti in samodejnem serviranju informacij, smo se na računalniku še vedno ukvarjali z datotekami in enosmerno zaganjali programe. Večini je to samoumevno, a raba se spreminja in tri križe stara videz ter logika Oken nista prilagojeni modernim potrebam. Toda čeprav Windows 8 sledijo sodobnim smernicam, je njihova izvedba ponesrečena.

Pihnili so ga že v osnovi, ko so želeli poenotiti več svetov. Drži, da so meje med telefoni in tablami in računalniki mestoma nejasne. Ampak to tistega, ki sedi za domačo kišto, ne zanima. Naprave so orodja, ki rabijo različnim namenom ob različnih prilikah. Posiljevanje z enakimi ročaji za ceno ergonomičnosti je docela nepotrebno. Toliko bolj, ker imajo Okna 8 dvoje različnih, vendar nepopolnih ročajev. Vključujejo klasično, od prej znano namizje in novi ploščični vmesnik, znan kot Metro. Slednji modus je neizklopljiv in privzet, kar je poglavitna zamera. Uporabnik je prisiljen v pogosto preklapljanje med obema, tako zaradi programov kot nastavitev, kar je velika cokla gladkemu delu. Najhuje pri tem je, da se v nobenem okolišu ne počutiš domače. Tradicionalni desktop ima vrsto sprememb na slabše, od upravljanja z datotekami do odsotnosti menija Start. Oni drugi, pisanejši del pa na velikem računalniku daje tujski, nenaraven vtis.

Za miško ali celo drsno ploščico nov vmesnik ni primeren sploh. Izdelan je pač za prstenje po zaslonu. V tem pogledu vsebuje nekaj dobrih rešitev, a obenem par skrajno butastih, ki kažejo, da so snovalci postavili estetiko in afnarijo pred funkcionalnost. (Zapiranje programov z drsanjem čez celo višino ekrana namesto enostavnega stiska na standardno ikonico X? Podrg po zgornjem robu, da se spodaj pokaže vrstica z eno ali dvema dodatnima nastavitvama? WTF?) A ne glede na mnenje industrije, da naj bi šlatanje računalniških monitorjev dvignilo občevanje na novo raven, menim, da ne bo prišlo v splošno veljavo. Še ko ždiš s prenosnikom na kavču, je drsanje po steklu prej kot ne utrudljivo in uporabno le zato, ker je vmesnik nalašč skregan z vsem ostalim. Na namiznikih pa je to početje popolnoma neprimerno. 23-palčnega ekrana pač nimaš na elegantnem dosegu roke in nihče si ne želi na njem mastnih flekov. Za povrh so ekrani zaradi dodatnega sloja slabši in dražji.

Sicer verjamem, da je sistemsko jedro Osmice zdravo in trdno ter prenekatera komponenta dobra. A posiljevanje, omejenost, obupno slabe vključene aplikacije in zaprta, neprivlačna štacuna, ki je klofuta dosedanji odprtosti Oken, so naredili svoje. Razvijalci se na Microsoft jezijo zaradi štacunske zaprtosti. Poslovni svet za Windows 8 ne mara, saj mavričnost ne kaže nikakršne poslovne namembnosti. Obstoječi uporabniki in igralci se noviteti krohotajo in se je zvečine ne dotaknejo niti s palico. V jezljivo tapkanje po ploščicah so tako prisiljeni le tisti, ki so zadnje čase kupili nov računalnik. Tem se morebiti napovedujejo boljša vremena z napovedanim servisnim paketom, kodno poimenovanim Windows Blue, ki naj bi, glej no glej, vrnil nekatere elemente predhodnika. Na primer zaganjanje v staro namizje in meni Start. Mar ni ironično, da uporabniki terjamo nazaj in se veselimo skoraj dvajset let starega sestavnega dela, ki itak ni bil nikoli optimalen?

Microsoft slovi po tem, da je v redu vsak njihov drugi OS. Za prihodnost PCja, kakršnega poznamo, je bolje, da se prihodnjič izkaže, saj bo popravni izpit le en. Že tako ali tako je tale fail mnogo vode speljal na Applove, tablične in konzolne mline.

David Tomšič



Privzeti in neizklopljivi zaslon od Windows 8 je strah in trepet domačega računalništva. Morebitne kvalitete novega sistema sploh ne pridejo do izraza zaradi te obupne odločitve redmondskih pametnjakovičev.

Mizica, pogrni mi Mortal Kombat



Obiskovalci človeka, ki ima rad igre, morajo vedeti, da jim z njimi ne bo prihranjeno niti, ko bodo pri njem sedli na kavč v osrednjem prostoru. Ne le, da bo na televizorju tekla najnovejša streljačina, v špil bodo strmeli tudi, ko se bodo stegovali po kofe, piškote in penino. Vendar ne na digitalno mizo z večdotikabilno površino, denimo na Samsungovo SUR40, udejanjeno na osnovi Microsoftove platforme PixelSense, kakršno je uporabljal eksperimentalni surface. Nak, to bi bilo japijsko, pa tudi dobrih iger tam ne mrgoli. V nerazvodenelem retro stilu bodo jestvine jemali z ultimativne gejmerske mizice, ki jo pod nazivom 'arcane arcade game table' izdeluje angleška garažna firmica Surface-tension. Namenjena je predvsem gnanju starih, dvorazsežnih arkadnih iger, od ploščad a la Bubble Bobble prek večnih klasik tipa Pac-Man do kultnih pretepačin, kot je Mortal Kombat. Pomagalnika z GameFAQs, koder so navedeni vsi tisti LP HK HP za fatalityje, lastnik seveda nima na kmetavzarskem papirju, marveč na tablici, ki s svojim minimalizmom stilistično ustreza podstavku.
Ročno, za vsako stranko posebej narejena miza je narejena iz masivnega orehovega ali hrastovega lesa in okrepljenega, 6 milimetrov debelega stekla. V 120 centimetrih dolžine, 43 višine in 70 širine skriva votlo jedro, kamor je nameščen osebni računalnik. Njegov drob sestoji iz dvojedrnega Intelovega procesorja, štirih giga rama in 500 GB diska. Vdelani so 30 W zvočniki, slika pa čez HDMI potuje na 26-palčni LCD, uležen pod steklo. Na tej podlagi tečejo Windows 7, okrancljani z navdušenskim programom GameEx, ki se obnaša kot univerzalni zaganjalnik iger in medijskih vsebin.
Tipkovnica in miš sta namreč skriti in ju uporabljaš le v skrajni sili. Arcanov osnovni vmesnik sta staromodni digitalni igralni palici, nameščeni druga ob drugo. Vsako ročko vrhunskega japonskega izdelovalca Sanwa spremlja šest prav tako Sanwinih gumbov, analogni vrtljivi gumb 'arcade spinner', ki lahko deluje recimo kot volan, in trackball za edinstvene naslove, kot je Missile Command. Vsa ta roba je zbrana na eni strani in zakitana v predal, ki ga je moč potegniti ven in potisniti nazaj.
Tako si v enem trenutku pozoren gostitelj metroseksualnih sodelavcev in njihovih prelestnih dečev, ki znajo največ povedati o dogajanju v resničnostnih šovih. V naslednjem pa v majici s Sonicom izvlečeš predal in se preleviš v arkadno pošast, ki se dere na vsak naslov iz Midway Arcade Treasures Deluxe posebej. Ta komplet špilov dobiš zraven in takisto še Atari Anniversary Edition ter Taito Legends 1 in 2. Ker gre za računalnik, za vse ostalo preprosto namestiš MAME, Kawaks in druge emulatorje, jih skonfiguriraš za obratovanje z GameExom in uživaš.
No, kot si lahko misliš, je užitek ob metanju sulice na špagi s Scorpionom in trganju hrbtenice s Sub-Zerom rezerviran za gotovinarje ter fotre puvače. Opisana konfiguracija brez poštnine košta nič manj kot 4000 britanskih funtov, kar pomeni 4600 evrov. Ja, tudi jaz se nenadoma počutim, kot bi me zbutal Goro. Le malo manjši glavobol zada inačica brez računalnika, ki ga dodaš sam, saj te olajša za 'borih' 3800 apoenov. Če se nisi rodil z zlato žlico v goflji, si lahko za 2300 evropskih kupiš videzno manj navdušujočo izvedenko, imenovano dual, ki ima le 19-palčen zaslon, HAPPove gumbe (fuj!) in šestdeset prednaloženih starih iger. Posebnost je ta, da sta palici nameščeni vizavi. Po strošku med arcane arcade in dualom je model double7, ki ima dualovo zunanjost in večino arcanovega droba, košta pa skoraj tri jurje.
Pomisliti velja, da nizko nameščene kontrole pri arcane arcadu čez nekaj časa gotovo postanejo neudobne. A ne meni, ne tebi se s tem ni treba obremenjevati, saj si lahko za ta denar že kupiva manjšo sobo v odročnem predelu Slovenije. Je pa fajn za pogledat in za malo posanjat. Saj zato so hotnice, kajne? (sn)

Surface-tension.net



Pravi lederšerifi

Motorist poleg mopeda in čelade nuca tudi dober kombinezon. Ta varuje kožo, sklepe, hrbtenico in ledvice, z aerodinamično grbo izničuje vrtinčenje zraka za čelado ter celo vsebuje rezervoarček s pijačo. Poleg teh koristnih namenov pa oblačilo skrbi tudi za videz, ki je večini mopedistov zelo pomemben. Že to, da večina modelov privzeto vključuje tehnologijo WHS (Wamp Holding System), ki naredi adonisovsko postavo, je nadmočno. Poleg tega mora obleka iti vkup z vozilom in takisto z značajem. Največji car si, če razjahaš konjiča, s katerim si skladen od čelade do škornjev.

Izdelovalcev motorističnih zaščit je precej, a za navdušene motocikliste, ki so obenem redni gostje Comic-Cona, je izbira ena sama: UDReplicas. Ta kanadska butična delavnica se je specializirala za kombinezone z licenco prepoznavnih filmskih likov. V sodelovanju s filmski studiji ponujajo dober ducat ustrezno ozaljšanih jopičev, hlač, rokavic in čevljev. Če furaš črnega kawasakija ninjo, se lahko pri njih napraviš v več različic Batmanove suknje. Na belo hondo ST1300 boš najbolje pasal kot vojnozvezdni jurišnik. Kdor pa je kupil futuristični motocikel iz Trona, ki ga je pred časom sestavila predelovalnica Parker Brothers, ne more brez zaresnega Rinzlerjevega pajaca.

Pri dotičnih izdelkih seveda ne gre za cenene skajaste džekete s stripovskimi našitki ali za cosplayerske kostume, ki ne nudijo nikakršne zaščite. Vsi kosi so iz kakovostnega kravjega in bizonjega usnja ter imajo vse potrebne varnostne certifikate, njihov videz pa je neverjetno avtentičen. Vključeni so vsi detajli, od Šišmiševih resic na rokavicah, pektoralnih in abdominalnih poudarkov, kevlarja ter zlatega pasu prek stormtrooperjevih belih zaplat do Rinzlerjevih svetlečih črt.

Čelad v ponudbi nimajo. Tista od klonskega vojščaka iz Vojne zvezd ni homologirana, zato je treba najti bodisi tako z ustrezno poslikavo, bodisi se ozreti za približno ujemajočimi se modeli, kakršen je AGV AX-8. Batman je prav tako problematičen. Obstajajo ustrezni maloserijski čoperjevski piskri, a so dovoljeni le v ZDA. Tod je treba biti rokodelski in si na klasično pokrivalo doštukati uhlje. Še najmanj težav je s tronovskim kostumom, kamor paše vsaka malce bolj vesoljska črna čelada. Najbolj avtentična je svetleči shark evoline 3.

Celotni seti, ki jih izdelajo po meri in v omejenih količinah, koštajo od 900 do 1300 evrov, plus nekaj stotakov za poštne znamke in daco. Ne pretiran strošek glede na učinek. Že res, da si tako oblečen maškara, ampak ob ustreznih telesnih proporcih in mopedu, ki ni svetlomodra vespa ali 125-kubična gilera, je ta maškara skrajno badass. Če si penzelj s freddyjevskimi mustačami, boš izgledal kot ubežnik iz kultnega lederkluba Pri modri ostrigi. V vsakem primeru bo noč dolga, ježa svojevrstna in ror odprt. (lf)

Udreplicas.com









THE LAST OF US **Sony za playstation 3, 14. junija** Tale igra bo ena zadnjih ekskluziv za PS3. Hladno rečeno bo šlo za tretjeosebno akcijado, v kateri bomo v postapokaliptičnih Združenih državah nadzorovali možaka Joela, spremljala pa nas bo mladenka Ellie, ki jo bo vodila konzola. Predvsem iz zaklonov bomo streljali krvoločne nakaze, ki jih je okužila neka grozna plesen in pobila milijone, ter druge preživele, ki si bodo zaželeli Joelove opreme in Elliejine ritke. Srečevali bomo pomočnike, izpolnjevali misije, brskali po stavbah, kjer se bomo tresli v najboljši tradiciji preživetvene groze, skakali, razmišljali o usodi človeštva in uživali v krasni okolici ter dodelani filmskosti, ki je postala zaščitni znak hiše Naughty Dog. Vendar bo Last of Us kljub holivudski akciji in čustveni drami bolj odprt kot linearni Uncharted, saj bomo lahko po mestih vandrali dokaj svobodno. (sn)





DARK SOULS 2 **Namco Bandai za PC, PS3 in xbox 360, morda letos** Odstop Hidetake Miyazakija, ki je bil ključen tako za stvaritev Demon's Souls kot Dark Souls, je sprožil vihar. Igralci so se ustrašili poneumljenja ene redkih resnično hardcore frpjk. A avtorji nočejo žrtvovati ne globine boja, ne tesnobe pri raziskovanju kamnito-demonskega sveta, ki bo odprt in še večji ter bo poudarjal višine. Sovražniki se bodo obnašali bolj kompleksno, na okolici bomo uporabljali predmete (temo bomo razsvetljevali s prižiganjem bakel v stenah), vzdušje pa bo blizu preživetveni srhljivosti enice. Kljub temu ne bomo lazili le po tunelih, marveč se nam obeta veliko zunanjih lokacij. S triokimi zmaji. Na vsak način čakamo še eno veličastno temačno tretjeosebno akcijsko frpjko, v kateri je treba spoštovati vsakega nasprotnika in ti smrt nenehno diha za vrat, a je zlasti priložnost za učenje. Tokrat igro razvijajo primarno za PC. (sn)





NHL 14 EA za PS3 in xbox 360, petek trinajstega septembra Seznam novosti za serijo NHL je že nekaj časa vsako leto manj impresiven in štirinajstica ni izjema. Razvijalci EA Canada nadaljujejo z razvojem fizikalnega pogona, ki do PS4 očitno ne bo doživel preskoka. Za jesen izpostavljajo mogočnejša rušenja, ki naj bi segla v simuliranje naleta dveh športnikov na enega, in vnovič poudarjajo nadgrajeni tepež. Ta plat bo uporabljala pogon iz boksarskega niza Fight Night in verjamemo, da bodo številne ocene ameriških medijev temeljile na tem, v kako lepih krivuljah bodo po zraku iz ust leteli zobje, ščitniki, proteze ter slina. Več si gre obetati od dodelanega sistema prekladanja paka s palico (deke), ki bo omogočal natančnejše ravnanje, in nadgrajenega drsanja. Ljubitelji serije se lahko veselijo tudi razširjenega in globljega načina be a pro, kjer v eno od moštev ufuramo lastnega hokejista ter ga sproti krepimo. Govorijo o pozornosti medijev in o odnosih z ekipnimi kolegi ter navijači. O Kopitarju na naslovki pa ne. (sn)



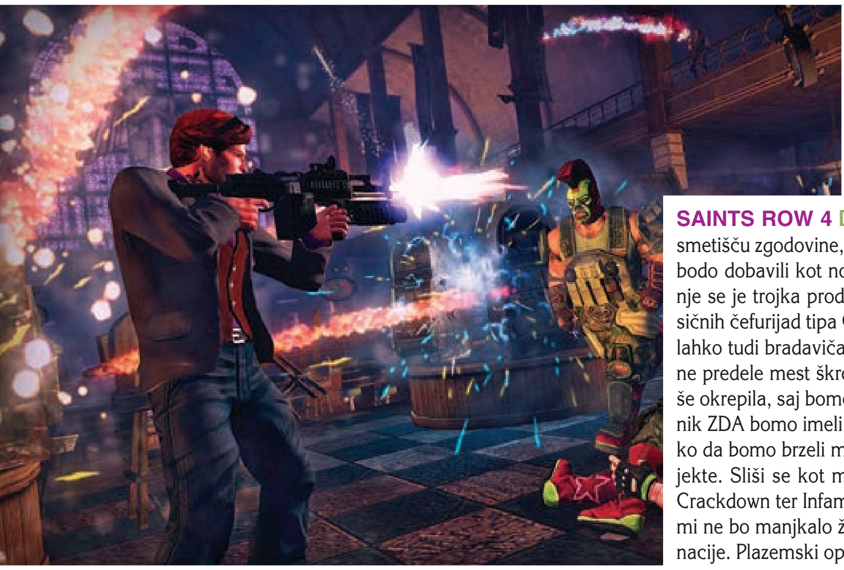


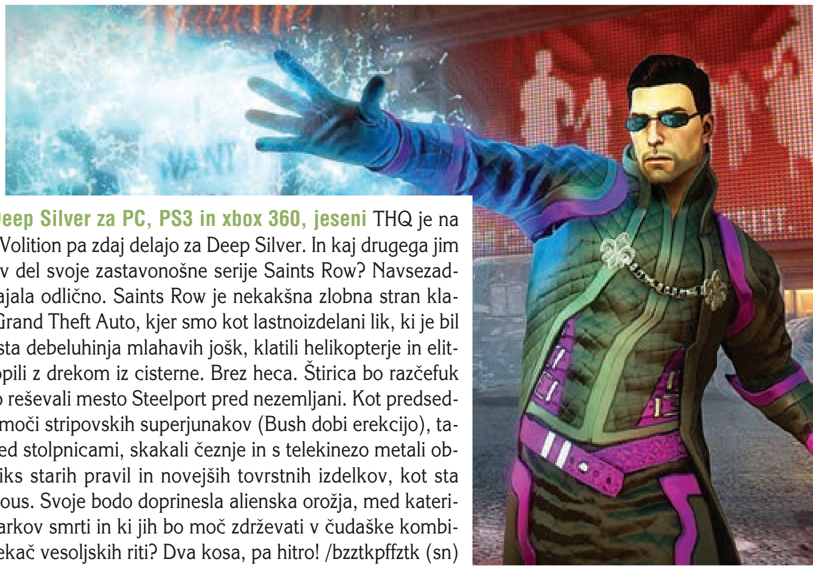
THE EVIL WITHIN **Bethesda za PC, xbox 360, PS3 in PS4, 2014** Poudarjeno akcijska in neinfarktna smer, v katero je niz Resident Evil zavil s petico in šestico, očetu serije in bivšemu Capcomovemu uslužbencu Shinjiju Mikamiju ne diši. V sodelovanju z Bethesdo nas kani prihodnje leto zato do obisti prestrašiti z The Evil Within. Igra bo preživetvena grozljivka stare šole, nekakšen križanec med prvotnimi REji in Silent Hilli. Igrali bomo detektiva, ki se s sodelavcema odpravi na raziskovanje množičnega pokola v umobolnici, nakar se tamkaj znajde ujet med zombiji in ostalimi monstrumi iz mor. Japonska klasika. Mikami je v intervjuju povedal, da dela na tem, da bi bili igralci ves čas pod hudim psihološkim pritiskom, medtem ko naj bi se v boju zanašali predvsem na lažja orožja, kot so noži, sekirice in pištole. Raketometov in strojnic ne bo, skratka. Pri preživetju bo pomembno vlogo odigralo postavljanje vsakovrstnih pasti, veliko število lokacij in različnih scenarijev pa naj bi botrovalo večkratnemu, vselej drugačnemu igranju. (cs)



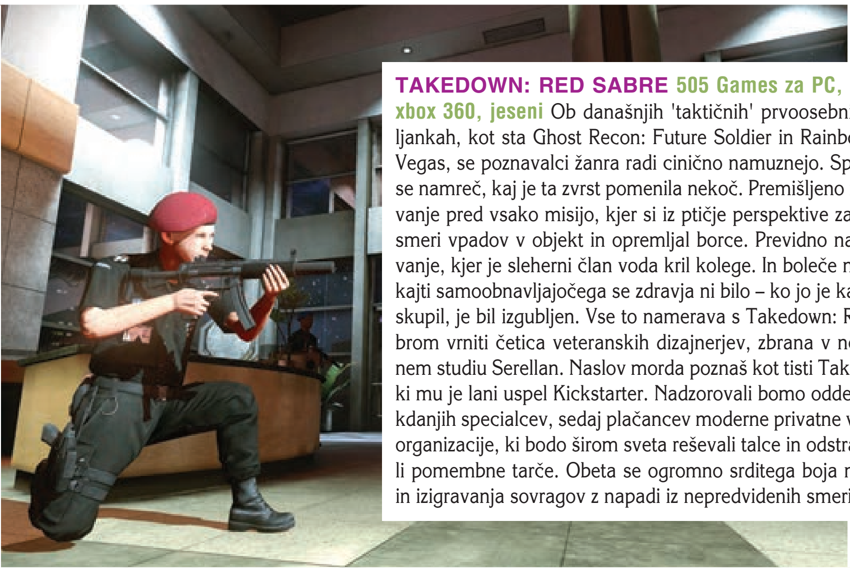


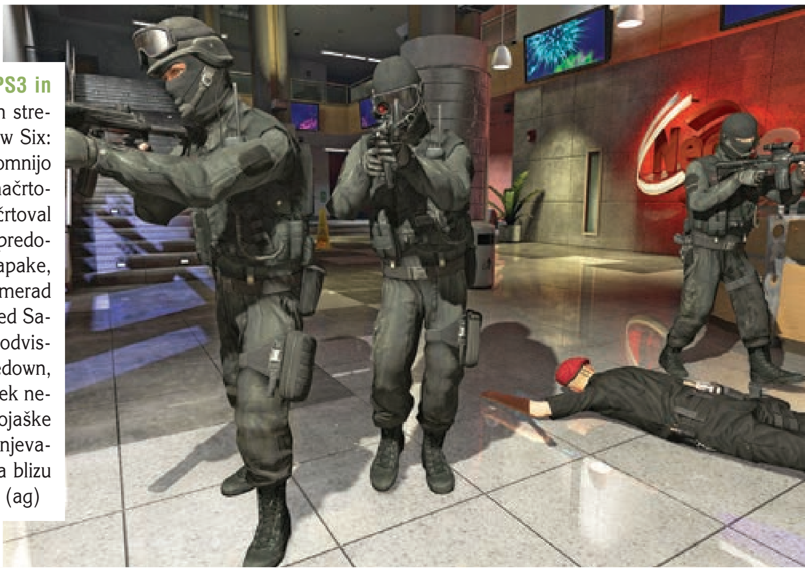
CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER **Ubisoft za PC, PS3 in xbox 360, 22. maja** Juarezov zov se po slabem sodobnem predhodniku vrača na divji zahod skupaj z vsemi obveznimi sestavnimi deli, kot so dvoboji, indijanci, konji, vlak in Gatlingova puška. Kar je v redu. Manj v redu pa se sliši, da bo lik to pot en sam. Različnih zgodb in pristopov od prej zatorej ne bo. Igrali bomo lovca na glave, ki v pivnici pripoveduje svoje pretekle dogodiščine, v katerih nastopajo tudi znamenita imena tipa Billy the Kid. Pri tem bo kavboj svojo povest občasno popravljal in delal bolj junaško. Trije nasprotniki se bodo recimo kar naenkrat potrojili, zaloga nabojev pa prepolovila. Nas res zanima, kako bo to vplivalo na igranje. Poljski Techland je namreč znan tako po dobrih kot slabih domislicah. Drugače prav visokih obetov nimamo, kajti po demonstracijah sodeč je špil jako arkaden, skoraj kot tirna streljanka. (lf)





SAINTS ROW 4 **Deep Silver za PC, PS3 in xbox 360, jeseni** THQ je na smetišču zgodovine, Volition pa zdaj delajo za Deep Silver. In kaj drugega jim bodo dobavili kot nov del svoje zastavonošne serije Saints Row? Navsezadnje se je trojka prodajala odlično. Saints Row je nekakšna zlobna stran klasičnih čefurijad tipa Grand Theft Auto, kjer smo kot lastnoizdelani lik, ki je bil lahko tudi bradavičasta debeluhinja mlahavih jošk, klatili helikopterje in elitne predele mest škropili z drekom iz cisterne. Brez heca. Štirica bo razčefuk še okrepila, saj bomo reševali mesto Steelport pred nezemljani. Kot predsednik ZDA bomo imeli moči stripovskih superjunakov (Bush dobi erekcijo), tako da bomo brzeli med stolpnicami, skakali čeznje in s telekinezo metali objekte. Sliši se kot miks starih pravil in novejših tovrstnih izdelkov, kot sta Crackdown ter Infamous. Svoje bodo doprinesla alienska orožja, med katerimi ne bo manjkalo žarkov smrti in ki jih bo moč združevati v čudaške kombinacije. Plazemski opekač vesoljskih riti? Dva kosa, pa hitro! /bzztkpffztk (sn)

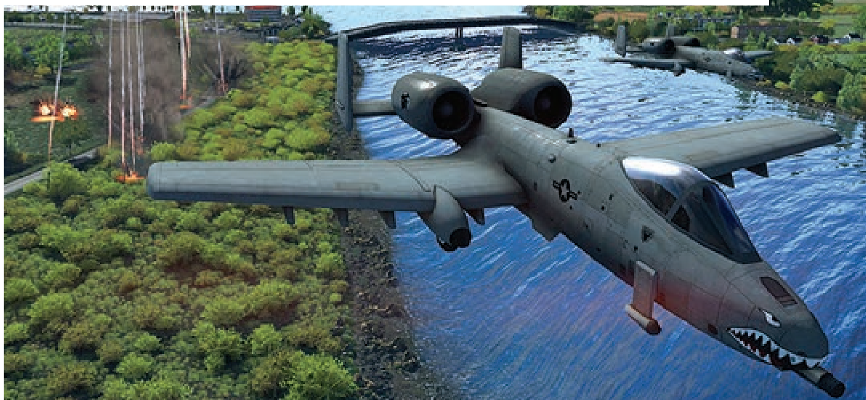




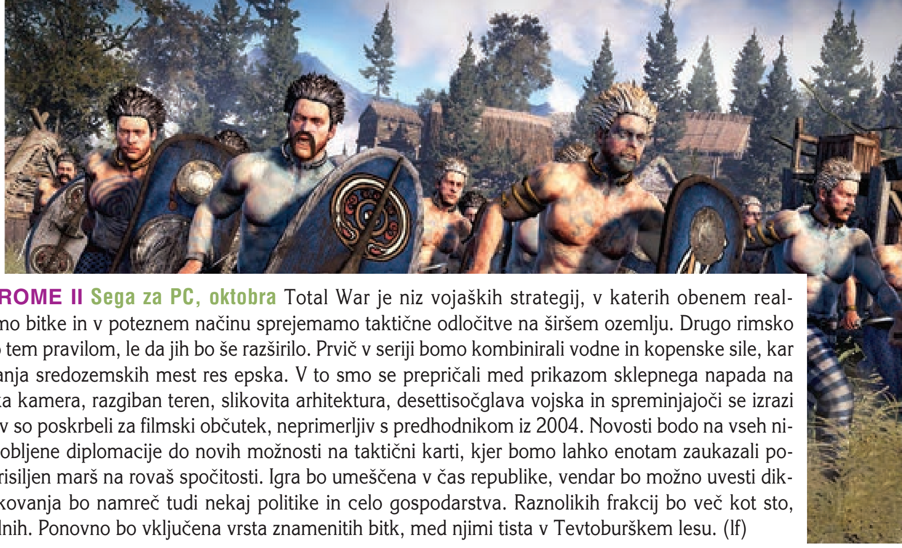
TAKEDOWN: RED SABRE **505 Games za PC, PS3 in xbox 360, jeseni** Ob današnjih 'taktičnih' prvoosebnih streljankah, kot sta Ghost Recon: Future Soldier in Rainbow Six: Vegas, se poznavalci žanra radi cinično namuznejo. Spomnijo se namreč, kaj je ta zvrst pomenila nekoč. Premišljeno načrtovanje pred vsako misijo, kjer si iz ptičje perspektive začrtoval smeri vpadov v objekt in opremljal borce. Previdno napredovanje, kjer je sleherni član voda kril kolege. In boleče napake, kajti samoobnavljajočega se zdravja ni bilo – ko jo je kamerad skupil, je bil izgubljen. Vse to namerava s Takedown: Red Sabrom vrniti četica veteranskih dizajnerjev, zbrana v neodvisnem studiu Serellan. Naslov morda poznaš kot tisti Takedown, ki mu je lani uspel Kickstarter. Nadzorovali bomo oddelek nekdanjih specialcev, sedaj plačancev moderne privatne vojaške organizacije, ki bodo širom sveta reševali talce in odstranjevali pomembne tarče. Obeta se ogromno srditega boja na blizu in izigravanja sovragov z napadi iz nepredvidenih smeri. (ag)

WARGAME: AIRLAND BATTLE **Focus Home za PC, 22. maja** Lanska realnočasovna strategija Wargame: European Escalation je navdušila z vpogledom v hladnovojni spopad med Natom in Varšavskim paktom. Vodljive protioklepne rakete so vijugale in helikopterske topnjače drdrale. Toda manjkalo je grmenje letal, igri pa smo očitali tudi pomanjkljiv nadzor in ploska ozemlja. Slabosti nameravajo avtorji izničiti z nadaljevanjem! Nad bojišče bodo poslali kar sto petdeset različnih aeroplanov, od migov do F-16, čeprav ne bo težjih bombnikov. Podili se bodo nad seksi oblinami valovite skandinavske pokrajine, ki bo novo prizorišče. Ko se v fiktivnem konfliktu iz osemdesetih let prejšnjega stoletja bloka ne uspeta izničiti v Nemčiji, se spopad preseli na sever v deželo blondink. Osmerici držav iz EE se bodo tako pridružile štiri zasnežene: Švedska, Danska, Norveška in Kanada. Njihovo pisano grudo bomo spet zrli ob gladkem odmikanju pogleda z Eugenovim grafičnim pogonom, ki se je proslavil že v R.U.S.E.. (ag)









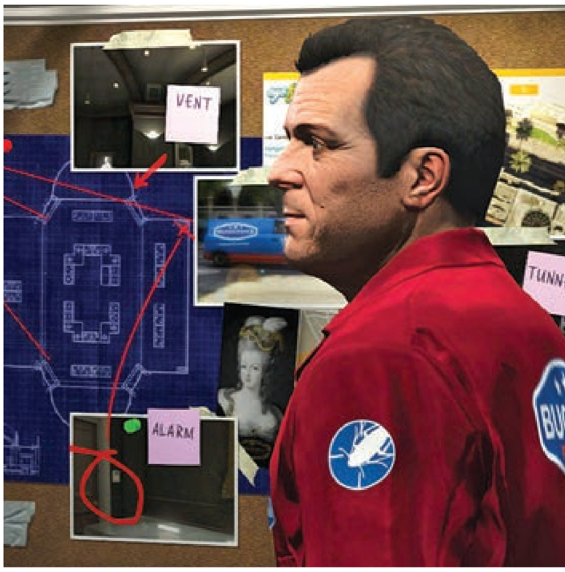
TOTAL WAR: ROME II **Sega za PC, oktobra** Total War je niz vojaških strategij, v katerih obenem realnočasovno vojujemo bitke in v poteznem načinu sprejemamo taktične odločitve na širšem ozemlju. Drugo rimsko poglavje bo sledilo tem pravilom, le da jih bo še razširilo. Prvič v seriji bomo kombinirali vodne in kopenske sile, kar bo naredilo obleganja sredozemskih mest res epska. V to smo se prepričali med prikazom sklepnega napada na Kartagino. Akcijska kamera, razgiban teren, slikovita arhitektura, desettisočglava vojska in spreminjajoči se izrazi na frisih legionarjev so poskrbeli za filmski občutek, neprimerljiv s predhodnikom iz 2004. Novosti bodo na vseh nivojih igre, od poglobljene diplomacije do novih možnosti na taktični karti, kjer bomo lahko enotam zaukazali postavitev pasti ali prisiljen marš na rovaš spočitosti. Igra bo umeščena v čas republike, vendar bo možno uvesti diktaturo. Poleg vojskovanja bo namreč tudi nekaj politike in celo gospodarstva. Raznolikih frakcij bo več kot sto, osem od tega igralnih. Ponovno bo vključena vrsta znamenitih bitk, med njimi tista v Tevtoburškem lesu. (lf)





FIFA 14 **EA za PC, PS3 in xbox 360, 27. septembra** Čeprav bo FIFA 14 prišla na nova playstation in xbox, je trenutno napovedana le za 'current gen', kjer kakih blaznih novosti ni videti. (Še manj glede Pro Eva 2014, ki bo tekel v nadgrajenem pogonu Fox Engine, kakor Metal Gear Solid V.) Najbolj poudarjajo tesnejše pokrivanje branilcev, zaradi česar naj bi napad terjal več dela in premisleka, ter večjo vlogo sredine, ki je najvažnejši del igrišča. Raja na tribunah tega ne opazi ali noče opaziti, ker je preveč osredotočena na to, kako se je Ibra komu verbalno usral na čelo. Toda kdor poseduje globlje razumevanje 'čudovite igre', to razume. Pa Barcelona tudi. Taktično branjenje bodo predelali tako, da bomo imeli pri zgrešenem poskusu odvzema žoge priliko za popravni izpit. A hkrati bo laže ščititi žogo, kar bo vplivalo na tempo, in umetna pamet bo bolje vodila nogometaše v napadu. No, najbolj opazna bo dodelana fizika žoge, ki bo bolj živahna na tleh in bo drhtela ter zavijala v zraku. Zazdaj samoumevnosti. (sn)





GRAND THEFT AUTO V **Rockstar za PS3 in xbox 360, 17. septembra** Rockstar je najbolj pričakovano igro leta naposled obelodanil v igralni obliki. Zasnova ostaja taka, kot so jo napovedali jeseni. V igri, ki je še niso potrdili za PC, bomo izmenično igrali kot trije liki: zmešani kmetavz Trevor, adrenalinski džanki Franklin in upokojeni ropar Michael, ki mu umirjeno družinsko življenje ne gre od rok. Vsi se znajdejo v kriminalnem podzemlju metropole Los Santos, ki bo z okolico vred naravnost gromozansko in grafično bojda nadmočno. Kako se bo to odražalo na gladkosti, bomo še videli. Počeli bomo lahko številne miroljubnosti, od igranja golfa in base jumpinga prek joge in telovadbe do potapljaškega raziskovanja podmorskih širjav. Seveda ne bodo manjkale kraje avtov in gaženja pešakov. A prave novosti se skrivajo v skupnem delu omenjenih treh junakov. Številne misije bodo terjale njihovo sodelovanje, zato bomo med njimi prosto preklapljali. Z enim bomo denimo zaprli cesto, da se bo kombi z denarjem moral ustaviti, z drugim namestili bombo na vrata in jo po zaslugi tretjega popihali. Vsak od njih bo imel seznam veščin, ki jih bomo frpjsko razvijali, in posebno sposobnost. Michael bo recimo upočasnjeval potek časa, kar bo pripomoglo k natančnejšemu streljanju. Dotično bo narejeno na podlagi Maxa Payna 3 z dodanim prevalom za izmikanje in naj bi bilo bistveno bolj elegantno kot v štirici. Za večje podvige pa bo treba najeti posadko, ki jo bomo morali plačati. Seveda pričakujemo tudi nage babe, naluknjane betice, enovrstičnice, raznovrstno muziko in močno zgodbo, za katero je že zdaj videti, da bo vnovič brala levite Ameriki. Pravilno. (sn)





Company of Heroes 2

Založniki gotovo niso tako slepi, da ne bi umeli poseči po manj znanih vojnah in bitkah. Vendar se plašijo neuspeha, če bi ljudstvu servirali medijsko nerazvpite burske spopade, Neretvo in soško fronto. Zato smo celo v tem času, ko so nacisti močno zdrknili po lestvici popularnih negativcev (vladajo kajpak zombiji), deležni žvečenja že obdelanih tematik. Tudi Relicova realnočasovna strategija Company of Heroes 2 se bo vnovič podala v drugo svetovno vojno.

Res pa je, da se ne bo vtikala v do nezavesti obdelana klanja na zahodnjem, kot je Normandija, marveč se bo selila na mrzlo vzhodno fronto, pod firtahe babuškaste matere Rusije. V enoigralski kampanji bomo dobili pod nadzor armade mogočne Sovjetske zveze – in to ne le v par obračunih, marveč v zajetni štiriletni kampanji, ki bo segla do









prodora v Berlin in jo bodo tkale prigode bojnega poročevalca. Beseda, ki jo Relic pogosto omenjajo v zvezi s tem, je avtentičnost. Prenovljeni motor Essence 3.0, ki podpira DirectX od 9 do 11, je zaljubljen v precizno poustvarjene modelčke tankov in letal ter v fizikalni pogon, ki bo omogočal odboje izstrelkov od nagnjenih površin na oklepnikih in taljenje snega zaradi bližnjih požarov. Vendar Kanadčani trdijo, da se ne mislijo vtikati v komunizem in njegove politične podtone. *"Osredotočili smo se na življenja ljudi. Naj gre za Rusa ali Nemca, možje na tisti grozni fronti niso bili nič drugačni od nas in vas."*

To je direktno povezano z edinstveno zasnovo prve Company of Heroes (Joker 159, 90), ki so jo izdali že krepko oddaljenega leta 2006. Surovine za izdelavo enot smo po zgledu Dawn of War dobili iz nadzorovanja vnaprej določenih con, ki so dajale človeško silo, gorivo in strelivo. Toda con ni bilo lahko braniti in so hitro menjale lastnike, saj ni bilo sistema 'označi petdeset enot in jih pošlji nad capine'. S podaniki je bilo treba ravnati previdno, saj so bili dragoceni. Za nameček je morala biti oskrbovalna linija neprekinjeno povezana s štabom, če si hotel, da so surovine pritekale. Sistem bo nadaljevanje povzelo, pri čemer bo poudarilo nujnost obvladovanja terena. Če puškarjem, možnarjem, raketarjem, katjušam in tankom, kot sta sovjetski T-34 in nemški tiger, ne boš ukazoval modro, jih boš izgubil. Nakar bo imel sovražnik proste roke, da ti z osvajanjem drugih teritorijev in rezanjem intendantskih linij morda nepovratno zagreni življenje. Kako prefrigan bo pri tem računalnik, ne vemo; Relic seveda zagotavljajo, da mu ne bo para.

Taktiziranje bo še bolj globoko. Osnove bodo preproste, a za zmage na višjem nivoju udejstvovanja bo treba upoštevati nemalo dejavnikov. Eden je bolj razgibano ozemlje, ki kani navduševati z globelmi, rekami, mostovi, hribi, gozdovi, cestami in vasmi. Tam se bodo vojaki vkopali ali se zabarikadirali v dače, pa jih zbezaj ven, če moreš. Drugi, nemara še ključnejši bo realistična megla vojne (fog of war), ki ji pravijo 'true sight'. Vidni bodo le tisti deli bojišča, ki bodo v neposrednem dometu okularjev tvojih enot. To na eni strani pomeni, da bo treba odvajati sile za nadzor že obiskanih predelov, na drugi pa večji pomen izvidništva. V navezi z razbrazdanim terenom bo to pomenilo dosti možnosti za zasede in presenečenja v slogu *"marširali smo po kolovozu skozi gozd, nakar so izza skladovnice drv skočili komunajzarji in pod nadzorom nevidnih stricev iz ozadja uničili naš vod. Preživel sem le jaz, verdammt!"* Opazovalni stolpi in širše ceste bodo še kako važni.

Takisto ne bo šlo zanemariti vpliva vremena. Ne le, da bo dinamično padanje snega, od rahlega naletavanja do viharjev, krnilo vidljivost in upočasnjevalo enote. Možem bo hitro zavdal sibirski mraz! Po termometru bo moč hitro videti, kdo je predolgo ostal zunaj zavetja. Tak nesrečnež bo jel izgubljati zdravje, nakar se bo zvil v dve gubi in preminil. Sneg bo nadalje izdajal sledove, ki bodo sčasoma izginili, hlad pa bo vplival na zamrznjenost vodnih površin. Čez jezero se bo moč denimo hitreje prebiti do cilja ali sovragu udariti v hrbet, toda zna biti, da se bo led pod težo vdrl. Ker bo igra simulirala težo kolone, katere levji delež bodo prispevali tanki, bo na nas, da ocenimo, ali je mraz dovolj hud in dolg za tak podvig.

Poleg solistične kampanje bo CoH2 vseboval obsežen multiplayer, v katerem bomo lahko prevzeli vlogo Nemcev in se lotili bitk od eden na enega do štirih proti štirim, ter ločen, posebej zajeban način s posamičnimi nalogami za mojstre. Relic pa kanijo igro po splovitvi nadgrajevati z (verjetno plačljivo) dodatno vsebino, DLCjem, ki bo zajemal tako nove enote in sposobnosti za večigralstvo kot samostojne puščavniške misije. Kajti celo snežena pustinja je še vedno pustinja. (sn)

Sega za PC, 25. junija

Bodo The Sims 4 in nov Wolfenstein

Težko je z gotovostjo reči, zakaj se je Electronic Arts odločil za tak naslov, a ugibamo, da zaradi določene povezave med 'četrti' in 'štiri'. Z nami se strinjajo nekateri najvidnejši analitiki industrije iger. Špil delajo Maxis za PC in mace ter bo nared prihodnje leto. Tiste naprave s slabšo grafiko od PCja zaenkrat niso v planu. Podrobnosti še niso razkrili, delajo pa Simse 4 na novem grafičnem pogonu, kar je nuja, ker je oni iz trojke že ostarel. Naša učena domneva je, da v osnovni igri ne bo ne kužkov, ne študija, ne vremena, ker seveda vse to pride v približno 27. dodatku.
Pride tudi nova Volčja skala, taka z robonaciji! Naslednji del serije se bo dogajal leta 1960, negativci pa bodo spet naciji – ker so v drugi svetovni vojni zmagali. Blazkowicz noob. Bo pa v novem delu, The New Order, imel priložnost stvari postaviti na svoje mesto z dovolj veliko zalogo raket in rešetal. Nasproti mu bo stala ogromna robotska nacivojska. Novi red dospe proti koncu leta na PC, xbox 360 ter PS3, pa tudi naslednjegeneracijske konzole.

XCOM prerojen kot The Bureau

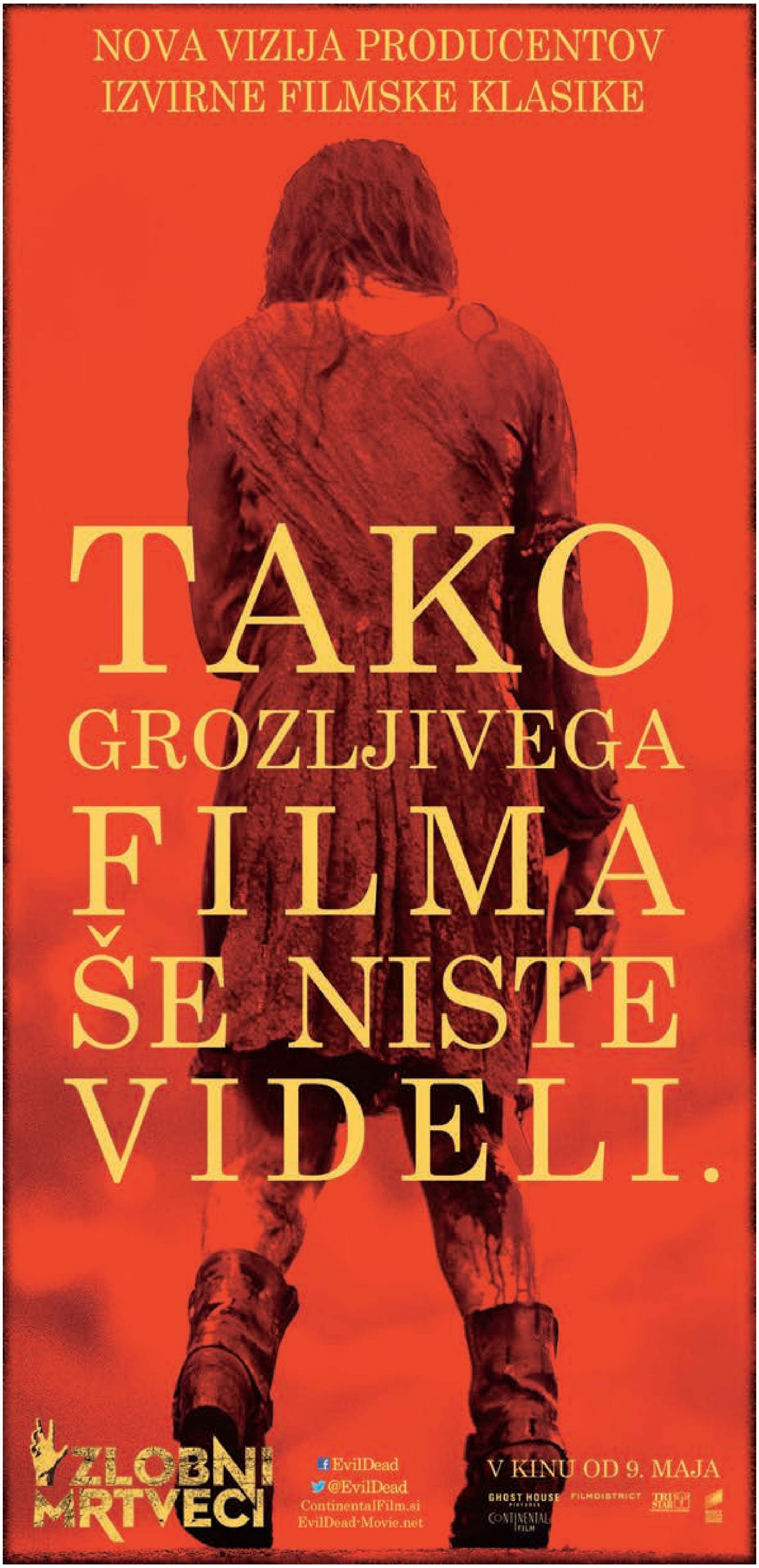
Ob zelo dobri strategiji XCOM: Enemy Unknown človek skorajda pozabi, da je želel 2K v okviru franšize povsem bogokletno napraviti streljanko XCOM. Po najavi pred tremi leti smo od nje uzrli komaj kaj. Zdaj so razkrili, da je v studiu 2K Australia zaškripalo in so igro preselili k stvariteljem Bioshocka 2, 2K Marin. Dobila je novo ime, The Bureau: XCOM Declassified, in se preobrazila v tretjeosebno taktično streljačino. Kraj in čas ostajata enaka, se pravi ZDA leta 1962. Kot agent William Carter bomo z uslužbenci Biroja, prednodnice XCOMa, raziskovali zlovešče vpade iz vsemirja. Takisto bo treba v slogu Mož v črnem za njimi zabrisati vse sledi, da bi ne prišlo do vsesplošne panike. Več o igri na E3ju, za PC in današnje konzole pa izide že 23. avgusta!

EVE Online praznuje desetletnico

Šestega maja 2003 so prvi igralci pokukali med nebule masovne spletnice EVE Online. Znanstvenofantastična vsemirska igra je bila tedaj svež veter med mnogoterimi fantazijskimi imitatorji EverQuesta, samosvoja pa je bila tudi igralno. Svet ni bil razdrobljen na kopico strežnikov, marveč so bili vsi igralci na enem. Še danes obstajata le dva, zahodni in kitajski. Predvsem pa je postregla s skorajda neomejeno svobodo, kjer lahko sodelujoči zasnujejo korporacije in med seboj trgujejo ter se vojskujejo. Tako so nastale številne zgodbe o industrijski špijonaži, denarnih piramidah in drznem rudarjenju asteroidov med pirati, ki navdušijo celo laika. Po njih kanijo v prihodnosti napraviti nanizanko. Islandski studio CCP igrin svet širi s F2P-streljanko Dust 514 za PS3, ki je ravnokar izšla, februarja pa je slavil še en uspeh, saj je EVE presegel pol milijona naročnikov. Še na deset let!

EA ima licenco za igre Star Wars

Že ko je Disney prejšnji mesec zadavil studio LucasArts, je navrgel, da bo sam delal le spletne in mobilniške igre po Vojni zvezd, medtem ko bo velike naslove prepustil zunanji hiši. Na primer Electronic Artsu. In samo Electronic Artsu! Založnik je že imel masovniški The Old Republic, zato odločitev ni ravno presenetljiva. Biowaru se bosta pri razvoju pridružila studia DICE ter Visceral, za kakšne igre bo šlo, pa ta hip še ne povedo. Kot tudi ne, ali bodo nadaljevali delo na Star Warsu 1313 in First Assaultu, ki sta šla skupaj z LucasArtsom v Sarlaccovo žrelo. DICE na First Assaultu in Visceral na 1313? Upati smemo. Mimogrede, posel je omejen na vojnozvezdne igre. Ostalih Lucasovih franšiz ni poleg.



AMD splovil uradni dvoprocesorski radeon HD 7990
Od AMDja in Nvidie smo vajeni, da na vrh grafičnega regimenta postavita monstrume z dvema procesorjema na eni kartici. AMD pa je s tovrstno izvedenko pri radeonih HD 7000 doslej okleval, zato so proizvajalci sami skonstruirali neuradne dvoprocesorske radeone HD 7990. Sedaj naposled dobivamo oficielne. Gre za dvojico čipov iz HDjev 7970, vsakemu od njih pa pripadajo po trije gigabajti pomnilnika. Reč je presneto požrešna in golta kar 375 W, občutno več od Nvidijinih tekmic, dvoprocesorskega geforca GTX 690 in titana. Zato ima triventilatorni sistem in potrebuje dobro prevetritev. Cena je enaka kot pri konkurentkah: okrogel evrski tisočak.



Zdaj zdaj predstavitev naslednjega xboxa
Enaindvajseti maj je dan, ko bo Microsoft odstranil tančico z xboxa 720, xboxa next, xboxa ali kakorkoli se bo reč že imenovala. Po strojni plati bo slična PCjem in s tem playstationu 4, od katerega bo nemara imela pol manj rama (4 namesto 8 GB). Velik halo je bil pred kratkim okrog tega, da bo konzola za vsakršno delovanje terjala stalno povezavo z internetom, je pa zdaj slišati, da ne bo tako ne pri ogledu filmov, ne pri samotarskem igranju. Če bodo špili v slogu Steama zahtevali nalinijsko aktivacijo, je takisto odprto.



Microsoft je duhove razburil še z eno pogruntavščino, ki ji pravijo illumiroom. Najprej so jo pokazali na januarskem CESu in zdaj obelodanili nekoliko več podrobnosti. Gre za navezo kinecta in širokokotnega projektorja, kjer prvi vidi sobo in podrobnosti, projektor pa nato vanjo projicira razširjen prizor z zaslona. Tako eksplozije recimo vidiš tudi izven TV-zaslona, ki rabi kot središče scene, oziroma illumiroom deluje kakor orjaški ambilight. Še več, zna morfati okolico. Je pa zadeva prejkone zanimivost in čuti je, da še ne bo pripravljena za naslednji xbox. Za katerega pa potem?

Samsungova megafona
Potem ko je Samsung z galaxy note dokazal, da obstaja trg za telefone, ki posegajo v tablično območje, je napovedal še cenovno ugodnejša modela. Dičila se bosta z imenom mega, saj bosta zaslona merila 5,8 oziroma kar 6,3 palca. Budžetnost pomeni, da polne ločljivosti HD ne bosta poznala. Večji bo prikazoval 720 x 1280 pik, 'manjši' pa le 540 x 960. Slednji tablifon tudi ne bo podpiral LTE in nasploh se ostale hardverske zmogljivosti berejo nalik galaxyju S 2. Bo pa oba poganjal Android 4.2.2 Jelly Bean s Touchwizom, kar pomeni večino programja, ki so ga predstavili ob galaxyju S4. Na voljo naj bi bila junija.



Multiretrokonzola

Tri tisoč petsto vloženih ur. Tristo metrov kablov. Več kot 800 evrov za material. To so le nekatere številke glede truda, ki ga je neki nadebudni Britanec vložil v izdelavo lastne konzole, sposobne predvajanja špilov iz – reci in piši – osemnajstih drkalnih platform. Tako iz bližnje kot iz več kot trideset let oddaljene preteklosti. V neugledno kockasto ohišje mu je uspelo stlačiti originalen hardver sistemov, kot so atari 7800, intellivision, master system, mega drive, NES, SNES, saturn, dreamcast, nintendo 64, neo-geo, saturn, PS1, PS2 ter večine ostalih popularnih sobnih konzol.



Od multikonzole bi se bil avtor morebiti pripravljen ločiti za znesek v bližini 30.000 evrov. Aha. Bomo raje ostali pri emulatorjih in nostalgiji.

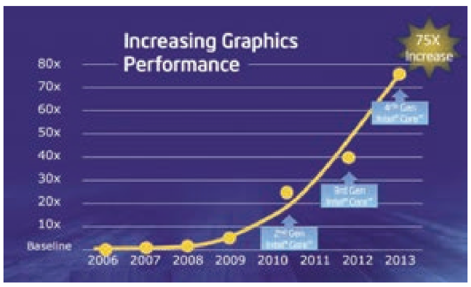
Behemota poganja en sam napajalnik z usmernikom, dočim sliko na televizor izrisuje prek dobrega starega SCARTa. Med sistemi je moč preklapljati z lesenim drsnim gumbom na čelni strani ohišja, kjer so tudi reže za pomnilniške kartice in podatkovne medije. Največ tuhtanja pa je terjala izdelava univerzalnega kontrolerja. Kontrolno vezje, ki se skriva v notranjosti posameznih džojpedov, je avtor zapakiral v izpraznjene NESove kartuše, ki jih po potrebi vstavi v režo ogromnega kvadratastega joypada domače izdelave, na katerem so vsi potrebni gumbi in ročice. Za podroben postopek izdelave unikatnega čudesa se obrnite na TiTubo in v iskalni niz vnesite 'project unity'. Bojda ni in ne bo naprodaj.

Haswell - nov Intelov CPU

Četudi so Intelovi ultrabooki med nami že leto in pol, niso 'čisto tapravi'. Trenutno vanje vdelujejo aktualne procesorje družin sandy in ivy bridge, ki so zasilna rešitev. Intel je namreč svoje ultraprenosnike že spočetka zasnoval na procesorjih, ki jih uzremo šele prihodnji mesec: haswellih.
Haswell je torej za velikana iz Santa Clare pomembna stopnica, na kateri naj bi zares zaživela ideja 'okenskih macbook airov'. V njegovem razvojnem ritmu tik-tak gre za fazo tak, se pravi za novo arhitekturo vezja na obstoječem, 22-nanometrskem proizvodnem procesu. Šlo bo za drugačen preskok med generacijami, kot smo jih vajeni. Nove srčike ne bodo bistveno bolj poskočne od ivy bridga – le za okrog deset odstotkov. Vendar bodo varčnejše in bodo premogle tako širok repertoar izvedenk za različne naprave, da se bomo med njimi izgubljali celo znalci. Predvsem pa bo haswell prvi čip, kjer se bo Intel res izprsil z izrisovalnikom grafike, ki bo vdelan v nekatere modele. Tako zelo, da je za njegovo označbo spočel novo znamko: iris.
Intelova integrirana grafika je bila praviloma predmet posmeha, z irisi pa želi podjetje napraviti jasen razloček. Zato bodo tako nalepko nosile le najmočnejše inačice GPUja, ki smo jih poznali pod kodnim imenom GT3, kar označuje 40 izrisovalnih enot. Ime intel HD graphics se tako še ne poslavlja in bo označevalo rešitve v cenejših modelih s HD 4XXX. 15-vatni čipi za varčnejše ultrabooke bodo imeli HD 5000, v 28-vatnih bodo risali irisi 5100, medtem ko se bo najmočnejši izdelek klical iris pro 5200. Razlika glede na 'ne-pro' bo v sam čip vdelanih 128 MB pomnilnika vrste DRAM. Iris naj bi bil dvakrat urnejši od obstoječega HD 4000, pro pa celo trikrat. Intel si je za cilj sicer postavil Nvidijino mobilno grafikuljo GT 650M. To so že zanimive vrednosti, ki ti omogočajo poganjanje najnovejših naslovov pri srednji kvaliteti.
S spremembo arhitekture prihaja novo podnožje LGA 1150, z njim pa čipovje lynx point. Zanesenjaki bodo veseli dejstva, da bo Intel malček odškrnil duri navijalcem, saj bo moč base clock dvigniti s 100 MHz na 125 ali 167. Na strani centralnega procesorja pretresov ne bo, saj bodo še vedno vladali štirijedrniki s frekvencami, podobnimi današnjim. Celokupni izdelki bodo ohranili označbo core iX, le da se bo številčna postavka preselila v štiritisočice (predhodni ivy bridgi so denimo core iX 3XXX). Irisi pro bodo na namizniških računalnikih dosegljivi le v različici BGA, torej neizmenljivi, vdelani v matično ploščo. Ti čipi bodo imeli označbo R. Odločitev je logična, kajti bolj zagrizeni igralci bodo kupovali samostojne grafične kartice in izbirali haswelle brez irisov.
Točen spisek modelov izvemo 3. junija na tajvanskem Computexu, ko bo Intel novince spustil iz staje.



Haswell je vrhunec strategije zdaj že nekdanjega Intelovega CEOja Paula Otellinija (desno). V začetku tega meseca ga je nasledil Brian Krzanich.



Preskok v moči GPUjev, ki ga je Intel napravil v zadnjih letih, je izjemen. Z irisom si bo dokončno zagotovil tudi status razvijalca grafičnih vezij.

MEGA NAJSTNIŠKA REVIJA





novice iz zvezdniškega sveta





zvezdniški posterji & avtogram karte



zvezdniška zabava

Spremljaj tudi www.bravo.si in Facebook stran Revija.BRAVO

NINTENDOV ŠUS

Sedemnajstega aprila je Sneti s še stotisoči drugih usmeril brskalnik k novemu delu serije Nintendo Direct, s katero ta japonski založnik odjemalcem vsakih nekaj mesecev neposredno sporoči, česa se imajo nadejati v bližnji prihodnosti. Ugotovi, da je ta predvsem za lastnike dlančne naprave 3DS svetla.

Proizvajalci se ne udinjajo več Blizzardovemu in Idjevemu geslu 'when it's done', temveč sledijo maksimi 'release first, patch later' – najprej splovi in nato krpaj. Nobeno presenečenje ni, če je zaplata na voljo, preden je izdelek na policah fizičnih in digitalnih trgovin. Vseeno pa malce čudno pogledaš, ko se to pripeti svežemu igralnemu sistemu. Kupci wiija U so koncem novembra po razpakiranju in priklopu naprave tako čakali še na dolpoteg konkretnega patcha, ki je dodal mnogo bistvenih funkcij, recimo emulacijo starega wiija.

To ni edini Nintendov zabluz, kajti zgodnji kupci se spomnimo kilave splovitve ročne konzolice 3DS. S stereoskopskim zgornjim ekrančkom obdarjeni DSov naslednik je ob lansiranju marca 2011 stal okrog 230 evrov, kar je bilo veliko. Zlasti glede na zaspani nabor iger, med katerimi ni bilo ne Maria, ne Zelde. Namesto njih smo dobili ne pretirane zanimivosti, kot so bile Pro Evo 3D, Super Street Fighter 4: 3D Edition, Asphalt 3D in Ghost Recon: Shadow Wars. Prav tako je manjkal dostop do spletne trgovine!



Levo je običajni 3DS z zaslončkoma mer 90 mm in 77 mm, desno pa XL – 124 in 106 mm. Pri slednjem baterija traja dobrih 5 ur, pri prvem slabe 4.

Od vitezov do živadi

Čeprav rojstvo wiija U ni bilo dosti boljše, so stvari glede 3DSa medtem postavili na svoje mesto. Drkalici ostajata bedni kamerici in manko naprednejših funkcij. Toda ceno so znižali na primernejših 180 evropejskih, udejanjili inačico XL z večjima zaslonoma za 210 apoenov in poskrbeli za najpomembnejše: igre. Super Mario 3D Land, Zelda: Ocarina of Time 3D, Kid Icarus: Uprising, Paper Mario: Sticker Star, Luigi's Mansion 2, Monster Hunter 3 Ultimate, Fire Emblem: Awakening, Mighty Switch Force, Gunman Clive, Pullblox, Fallblox, Crimson Shroud, Resident Evil: Revelations, Castlevania: Mirror of Fate ...

Vse to je kakovosten softver, ki ga povečini ni nikjer drugod, kar je velika 3DSova privlačnost. Marsikateremu od naštetih naslovov smo dali več kot 80 in meni osebno je školjkasto stereoskopsko čudo kljub dokaj slabotnemu drobu in otročjemu videzu priraslo k srcu. Na njem prijetno igram dobre stvari, pa moj desetletnik tudi. Celo ženo se da v kaj prepričati. Škoda, da Nintendo pri nas še vedno ne skrbi za marketing, zato je širitev dobrega glasu na plečih prodajalcev, avstrijskega distributerja Stadlbauerja, zanesenjakov in medijev.

Špili za 3DS so v primerjavi s telefoničnimi dragi. Tisti velikega kalibra v škatlicah in v Nintendovi internetni trgovini najpogosteje stanejo od 40 do 50 evrov, medtem ko ti manjše digitalne naslovčke prepustijo za med 5 in 15 novih dinarjev. Toda hkrati je vsebine neprimerno več kot pri mobilnih igričkah in zelo pohvalna je aktualna prodajna akcija. Če pri nalinijskem Clubu Nintendo do 30. junija registriraš tri naslove izmed zajetih osmih (Castlevania: Mirror of Fate, Monster Hunter 3 Ultimate za 3DS, Luigi's Mansion 2, Fire Emblem: Awakening, Lego City Undercover: The Chase Begins, Pokemon Mystery Dungeon: Gates to Infinity, Donkey Kong Country Returns 3D, Animal Crossing: New Leaf), boš dobil kodo za brezplačen digitalni dolpoteg ene od preostalih petih ali darovalno šifro za enega od že kupljenih. Le ne pozabi prej povezati konzole s svojim CN–računom in imej regijo nastavljeno na eno od sodelujočih držav, med katerimi sta Anglija in Nemčija. (Če si izbral Slovenijo, itak ne moreš v e-štacuno.) Tudi stereoskopijo so začeli avtorji bolje izrabljati – uganke v Pullbloxu denimo temeljijo ravno na dimenzijskih očesnih trikih, v Luigi's Mansion 2 vidiš duhove za sabo in pred sabo ...

Kaj pa wii U?

Zaradi odlične prodaje, ki je v svetovnem merilu presegla 30 milijonov kosov (11 na Japonskem, 10 v Severni in Južni Ameriki ter 9 drugod), ni čudno, da je bila pozornost aprilskega, doslej bržda najmočnejšega Nintendo Directa usmerjena na 3DS. Vse omembe vredne napovedane igre so bile zanj, tako da smo za wii U izvedeli le glede hecnosti Game & Wario in dolpotegljive razširitve za New Super Mario Bros. U, kjer bomo igrali kot Luigi. Čas wiija U prihaja junija na E3ju, za katerega so napovedali kup oznanil.



Satoru Iwata je predsednik tako Nintendove japonske kot ameriške veje in direktor celotne firme. Njegov bejbi fejs ne izdaja, da ima 53 let, kljub starosti pa ve, da je prihodnost (tudi) digitalna.



Wii U je trenutno precej nezaseden z igrami, zlasti z velikimi, ekskluzivnimi naslovi. Stanje naj bi se do konca leta bistveno izboljšalo, med drugim z Yarn Yoshijem (zgoraj) in Wind Wakerjem HD.

Prav tako je bil sobni sistem svojega jerbasa pirhov deležen že v prejšnjih Directih. Tedaj smo izvedeli za HD-predelavo Wind Wakerja, za napoved dveh novih Mariev vrste Super in Kart, ki ju bodo oficielno obelodanili v poleti Los Angelesu, za svežo frpjko Monolith Softa (avtorjev Xenoblade Chronicles) in za nov špil z Yoshijem v glavni vlogi, Yarn Yoshi, ki cortkanega zelenega dinozavrčka preplete z estetiko iz Kirby's Epic Yarna. To se je pridružilo vznemirjenju glede dveh Platinumovih ekskluziv za wii U, The Wonderful 101 in Bayonette 2. Zdaj pa smo izvedeli še, da bo v Virtualno konzolo letos prispela kultna erpegejka s super nintenda Earthbound, ki v Evropi ni nikdar uradno izšla.

Wii U trenutno ne gre za med, a saj tudi 3DS nekaj časa ni. Simpatično trolasti vodja ameriškega Nintenda Reggie Fils-Aime pa obljublja, da se bo pogostost izdajanja softvera za wii U "dramatično povečala." Času čas.

Sake in gejše povsod

Japonska je geografsko daleč, toda igralcem je blizu. Tistim, ki imajo le računalnik, niti ne. Onim s konzolami pa zelo, saj so tako playstation kot PSP, vita, DS, 3DS in wii tokijski umotvori. Če ubodeš 3DS, boš skoraj gotovo igral nekaj rižojedega, naj bo videti še tako zahodnjaško, kot sta Nintendogs ali Kid Icarus. Znabiti prav to iščeš, če so se ti Pokemoni, Mario in Samus Aran usedli v srce.

V tem primeru si bil Nintendo Directa vesel, saj je v najnovejši oddaji bolj kot kadarkoli postalo očitno, da se Nintendo ne sramuje svojih gejšarskih korenin. Nasprotno, z belo zastavo, v kateri je rdeč krog, maha na vse pretege in kani na zahod prinesti kar nekaj naslovov, za katere smo se potihem bali, da ne bodo nikdar zapustili Kyota. Square Enixov Bravely Default je novo upanje za relevantnost jrpgjev, ki so jo izgubili z generično, uravnilovsko navlako, okrepil pa jih bo tudi bojda jako fini Atlusov Shin Megami Tensei IV. Znana serija ugankarskih avantur o profesorju Laytonu bo močnejša za novo titulo Azran Legacy, vendar je ne bodo spremljale uradne čokoladice Nazotoki Break. Te si lahko do konca marca kupil v japonskih supermarketih in v njih dobil čudaške puzlice za zaposlitev možganov med žvečenjem zobobolne sredice v dveh bojda ogabnih okusih. Japonci, pač.
V eShop pa bo prispelo troje stranskih projektov znanih ustvarjalcev iger, ki so jih v domovini izdali pod skupnim nazivom Guild 02. The Starship Damrey (Kazuya Asano) bo srhljiva prvoosebna avantura, umeščena na vesoljski ladji, ki bo uživala v tem, da nas ne bo prav nič vodila za roko ... Bugs vs. Tanks (Keiji Inafune) bo akcijska streljanka s tanki iz druge svetovne, pomanjšane na raven žuželk ... dočim bomo v Attack of the Friday Monsters: A Tokyo Tale živeli kot mladenič v času, ko v Tokiu oživljajo pošastki iz starih japonskih TV-oddaj. Še takih!



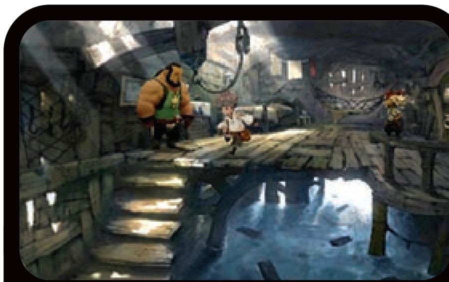
Japonceljni ne popuščajo železnega prijema svojih podružnic. Nintendovi evropski veji načeluje ta stric, Satoru Shibata, ki je obenem gostitelj tukajšnjega Nintendo Directa. Prikloni + angreščina!

Potreba po uravnoteženju

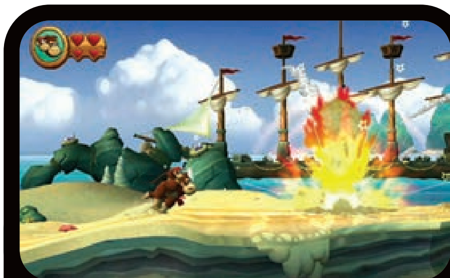
Glede 3DSove spletne trgovine je lepo videti, da so jo kupci požgenali. Preglednost v njej še vedno šepa in dolpotegljive inačice velikih iger so nekoliko dražje kot na modulu. A očitno je praktičnost vsaj v ZDA konkretna utež na tehtnici, kajti Nintendo pravi, da so si digitalni dolpotegi odrezali 11 odstotkov prodaje petnajstih najvažnejših iger in tretjino vseh izvodov Fire Emblem: Awakeninga, strateškega frpja, ki je namenjen starejšim. Svoje bo prispevalo tudi več naslovov v emulatorskem delu Virtual Console, kamor kmalu prideta dokaj cenjeni Zelda: Oracle of Ages in Oracle of Seasons z game boyja color.
Ob vseh udarnih napovedih, kot je A Link to the Past 2, in napadalnem 3DSovem trženju pa me nekaj vendarle skrbi. Vnovič, kot že vse od gamecuba naprej, je videti, da levji delež truda prispeva Nintendo sam. Titul drugih izdajateljev je premalo, zlasti zahodnih razvijalcev. Sem razvajen, če bi rad imel tako japonsko čudnost in poetičnost kot našo bažo? Mislim, da ne. Bolj sem realist, kajti le tako bi bil 3DS ne samo dobro prodajan, marveč tudi najširše cenjen.



Zelda: A Link to the Past 2
Naslednja Zelda za 3DS, katere naslov še ni dokončen, ne bo Majora's Mask 3D, marveč bomo dobili nadaljevanje legendarnega A Link to the Past za SNES izpred 22 let. Tako kot prvenec bomo akcijo spremljali iz pogleda od zgoraj in se udejstvovali v mešanici bojevanja, raziskovanja pokrajine in ječ ter reševanja ugank. Od novosti so pokazali svež grafični slog ter Linkovo sposobnost, da se spremeni v ravninsko sliko na zidu, s čimer bo dosegel nova področja (glej sliko). Izide koncem leta.



Bravely Default: Flying Fairy
Ta zanimiva erpegejka, ki je dušni naslednik Final Fantasy: The Four Heroes of Light za DS, se postavlja s poteznim bojem, večplastnim razvojem likov skozi službe, poudarkom na zgodbi in ne le enim koncem. Po eni strani bo starošolska, po drugi pa bo vsebovala inovativne prijeme, recimo kveste, ki jih bo prispevala skupnost, in rabo nadgrajene resničnosti – augmented realityja, kjer se bodo bitke prek 3DSovih kameric odvijale v naših dnevnih sobah. Izide letos.



Donkey Kong Country Returns 3D
Prvi DKCR se je na wiiju izkazal za izvrstno ploščadnico, ki je v Jokerju 209 dobila visokih 88. 3DS pa bo deležen izpopolnjene verzije. V grafiki bo manj podrobnosti, zato pa predogledovalci hvalijo stereoskopski učinek, ki naj bi bil med najboljšimi doslej. Nadalje bo nova inačica ponudila nižjo težavnost in nov svet, nameščen za staro osmerico. Tisti, ki so Country preigrali na wiiju, ga bodo morali odkleniti z vnovičnim končanjem. Izide 24. maja.



Mario & Luigi: Dream Team
Marjan in Lojze se bosta na skupno akcijsko frpjsko avanturo zopet odpravila v Dream Teamu, ki bo nadaljeval tradicijo Superstar Sage. V četrtem delu bo mogel Luigi spati na žimnicah, s čimer bo Mariu odprl prehode v alternativno dimenzijo. Ko bo drnjohal, ga bomo drezali in s tem spreminjali svet ter reševali uganke. Žgečkljaj po nosu ga bo pripravil do kihanja, ki bo odpihnilo zid pred Mariom. Nadgradili so tudi bojevanje in skakanje. Izide 2. julija.



Professor Layton and the Azran Legacy
V tretjem Laytonu za 3DS in prav tolikem delu druge prijazne, pisane trilogije bosta profesor Hershel in njegov vajenec Luke v skrivnostnem mestu starodavne rase Azranov našla dekle, ki je izgubilo spomin, nakar se bo druščina podala na pot okrog sveta. Igranje bo ostalo slično, se pravi, da bo mešalo vandranje in reševanje miselnih orehov. Ti bodo menda najraznolikejši sploh, predvsem pa jih bo konkretno več, saj bo cifra segla tja do petsto. Izide letos.



Animal Crossing: New Leaf
Osnova serije Animal Crossing je preprosta: si prebivalec risankaste vasice, kjer skrbiš za živali, obiraš sadje, sadiš rože, nadgrajuješ hišo in se imaš vobče lepo. Zdaj bomo postali župan, kar pomeni na izi oblikovanje naselbine s trgovinami vred. Prav tako se bomo lahko podali na internet, kjer se bomo sodelovalno ubadali z miniigrami. Ustvarjalci pravijo, da je New Leaf narejen iz najboljših delov predhodnic, čemur so dodali številne nove ideje. Izide 14. junija.

Pomladno televiziranje



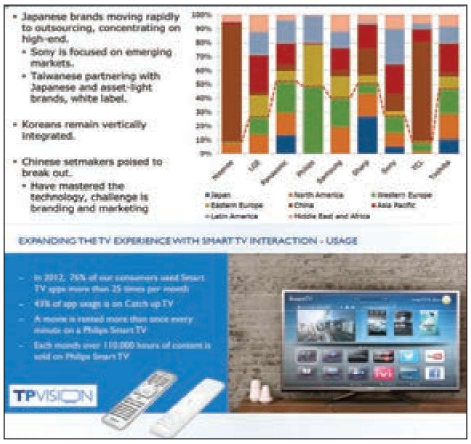
Kulingioni so znameniti sardinijski ravioli, polnjeni s špinačo in sirom, ter pripravljeni al forno – gratinirani v pečici. LordFebo med spoznavanjem mediteranske kuhinje in žlahtne kapljice izve še nekaj televizorskih novosti.

Začetkom septembra se v Berlinu že desetletja odvija razstava potrošniške elektronike IFA, kjer najdejo mesto prav vse domačinske in osebne naprave, po katerih se pretakajo elektroni. Paviljoni se bliskajo od zabavne tehnike, gospodinjskih aparatov, pripomočkov za osebno nego, telekomunikacijskih naprav, kamer, avtomobilov in čuda onegajev onkraj domišljije. Sličen dogodek je CES v Las Vegasu, ki je sicer bolj spektakularen, pokaže več prihodnosti in velja v industriji za pomembnejšega, vendar je nemški smenj večji in zaradi odprtosti za široke množice bolj obiskan. Berlinčani to poudarijo ob vsaki priliki in za prikaz svoje veličine vsako pomlad organizirajo predsejemsko konferenco.

To ni suhoparna tiskovka, saj več sto novinarjev z vsega sveta za štiri dni povabijo na prestižno sredozemsko lokacijo. Tam partnerji na kratko predstavijo svoje izdelke, Berlin Messe (Berlinsko razstavišče) pa pove, da naslednja IFA – bo. Po Atenah, Monte Carlu, Malti in Dubrovniku so nas letos peljali na Sardinijo, kjer so nam – za današnje razmere že skoraj nehigienčno – pokazali, da Nemčiji ni hudega in da lahko z lopato razmetavajo evre. Nastanili so nas v petzvezdičnem hotelu, nam stregli od spredaj in zadaj, za piko na i pa zakupili vso zalogo pršuta, raviolov, sladoleda in vina na glavnem trgu bližnje vasice. Preseratorsko dogajanje, ki so ga pospremile bambine na vespah in pojoči gazdalini v cinquecentih, je kazilo edinole švoh medspolno razmerje. Kot večina dogodkov naše branže je bil tudi ta bolj kot ne homožur, kjer se je za vsako mizo opolzko komentiralo tistih pičlih nekaj parov jošk. V anketni list vtisov sem zato dobronamerno napisal, da naj prihodnjič v all inclusive ponudbo vendarle dodajo še venček profesionalk.

Bog ne daj, da bi crknil televizor

Osrednja organizatorjeva konferenca je obelodanila datum sejma, ki bo potekal od 6. do 11. septembra, ter nanizala tisoč in en grafikon dogajanja znotraj sektorja uporabniške elektronike. Panogo pesti splošna recesija in v Evropi ima le ščepec držav pozitivno gospodarstvo … na razvitih območjih se je lani prodalo manj tehnike, a je bil globalni trend na račun razvijajočih področij pozitiven … največjo rast beležijo avtomatizirani čistilci oken, sledijo jim tablični računalnik in pametni telefoni … petina letošnjih pralnih strojev ima energijsko etiketo A+++ … in tako dalje. Podatkov o gospodinjskih tehnikalijah, ki prihajajo iz nemške analitske družbe GfK, smo čuli res mnogo, pa tudi nekaj predstavitev je šlo v to smer. De'Longhi nam je navdušeno pokazal najmanjši avtomat za kapučino, videli smo napredne tehnologije za učinkovitejšo žehto in poslušali Electroluxovo predavanje o revolucionarni domači pečici za pripravo jedi po metodi *sous-vide*. (Gre za dolgotrajno kuhanje v vakuumski vrečici pri temperaturi okoli 60 stopinj.)



Industrijske prezentacije so polne grafikonov in statističnih podatkov. Tako izvemo, da Philips televizorje prodaja le v Evropo in Južno Ameriko.

Večina govora je bila o televizorjih, ki kljub temu, da jih tablice šišajo in da prodaja še nekaj let ne bo dosegla zmagovalnega leta 2011, ostajajo na vrhu domače elektronike ter so zato glavni Ifin artikel. Bojda jih bomo Zemljani letos kupili dobrih 200 milijonov in po neki raziskavi smo se na rovaš novega TVja pripravljeni odpovedati potovanju, avtu, hrani in kulturi. Smolarjeva modrost še vedno drži. Trend so seveda vse večji zasloni in privzeta nalinijskost, ki postaja celo uporabna. Kot smo zapisali v članku pred dvema mesecema, je naslednja velika stvar višja ločljivost, imenovana UHD oziroma 4K. A vsi se zavedajo, da tehnologija še zlepa ne bo prišla v navadne domove. Optimistična napoved je, da bodo ultravisokojasni ekrani leta 2016 predstavljali okoli 4 odstotke prodaje. No, neko gonilo mora biti in pojavnost novitete bo minimalno ločljivost dvignila na HD. Mogoče se bo zganil celo PopTV.

Uma turban: zaslonska tehnologija prihodnosti je OLED, mreža svetlečih diod, v katerih svetijo organske molekule. Ker piksli žarijo sami od sebe, so v ugasnjenem stanju popolnoma črni, kar jim daje neskončno kontrastno razmerje, kakršnega LCD ne more doseči. Samsung in LG sta sicer bahavo pokazala in najavila organske televizije že pred poldrugim letom, vendar sta se močno uštela, saj OLEDov še vedno ni. Težava je v izdelavi, saj je izmeta kar 90 odstotkov, dodatno pa je nerazviti tehnologiji zavdala visoka kakovost 4K LCDjev. Korejca sta zato stopila korak nazaj in do nadaljnjega o OLEDu molčita.

Plazma je izumrla

Ko so se pričeli na prelomu tisočletja pojavljati prvi večji ploščati televizorji, je tehnologija v njih brez izjeme temeljila na prižiganju ioniziranih žlahtnih plinov, tako imenovani plazmi. Princip je bil namreč v vseh pogledih kakovostnejši od tekočih kristalov in za časa edini mogoč za zaslone, večje od 40 palcev. A LCD-matrike so bile cenejše za izdelavo in ko so vse tovarne usmerile napore v razvoj proizvodnega procesa, so sčasoma prišle tudi za večje diagonale. Plazma je sicer dolgo časa držala boljši kontrast, vidni kot in osveževanje, a cena je pretehtala in proizvajalci so se eden za drugim osredotočali na LCDje. Naposled je na plazemske ekrane stavil samo še Panasonic. Njihova linija viera sicer še vedno prikazuje toplejšo,



Največji zaslon na svetu ostaja plazemski. To je Panasonicov 152-palčni – 3,4 metre dolg in 1,8 metra visok televizor z razločljivostjo 4K. Ne gre le za sejemski prototip, saj so jih za ceno skoraj pol milijona evrov prodali par deset komadov.

privlačnejšo podobo od primerljivega tekočekristalnika, a vlaganja v raziskave so se letos zaključila. Aktualni model ZT naj bi bil zadnji primerek tehnologije, inženirji pa so se že usmerili k displejem OLED. Kdo ve, kdaj bomo plazmo znova ugledali v visoki tehnologiji vsakdana.

Uma turban: plazmo, ki ji pravimo tudi četrto agregatno stanje, najdemo v neonskih lampah in onih kulskih kroglah, po katerih šviga elektrika, ko se jih dotaknemo. Drugače je plazma najbolj pogosta oblika opazne materije v vesolju. Vse zvezde, medzvezdni prostor in celo črne luknje so polne nabitih oziroma ioniziranih molekul ter atomov, torej plazme.

Dolbyjev 3D

Televizorska panoga je 3Dju s preuranjenim lansiranjem naredila medvedjo uslugo. Majhni zasloni, špeglarstvo, pa tudi slabi filmi naroda niso prepričali, zato je 3D dobil prejkone negativen prizvok. A kot pravijo čez Lužo, je "3D je tukaj, da ostane," zatorej ga bomo tako ali drugače sprejeli kot samoumevnega. Hollywood ga forsira na polno in z vsakim novim filmom pridobi izkušnjo več. Privzeto snemanje skozi dva objektiva je docela spodrinilo začetno naknadno dodajanje globinske komponente. Prav tako so se režiserji naučili, da se tehnike oziroma zakonitosti stereoskopskega snemanja ločijo od ravninskega. Čeprav od 3Dja zaenkrat največ dobijo kinematografi, je poslednji cilj dnevna soba. Televizorska industrija zato pospešeno razvija 'avtostereoskopijo', matriko, ki bo omogočala 3D brez očal. Nekaj butičnih primerkov že obstaja, a niso navdušujoči. Gledati moraš namreč iz vnaprej določenih položajev in celo v najboljšem primeru je občutek v primerjavi z naočniškim švoh.



Ker si možgani trirazsežen prizor zapomnijo bolj od ploskovnega ali opisnega, bodo more otrok po ogledu grozljivk pogostejše.

Po novem je pobudo prevzel Dolby, ki je v sodelovanju s Philipsom pripravil platformo dolby 3D. Z namenom dostave jasnega in uporabnega brezočalnega 3Dja bodisi na televizor, bodisi na tablico razvijajo komplet kodeka, algoritma za višanje ločljivosti in zaslonske tehnologije. Prototipni ekran so že predstavili in četudi ni popoln, je nadmočen drugim rešitvam, recimo Toshibini. Ali se bodo paktu pridružile preostale tovarne, bomo šele videli, saj je projekt komaj spočet. Zato konkretnega modela niso napovedali, saj bo potrebno še najmanj leto dni razvoja. Poleg tega je kakovostna avtostereoskopija pogojena z razločljivostjo 4K. A pobuda je smela in Dolby je navsezadnje ime, ki nekaj velja. Za dodatno promocijo je poskrbel režiser James Cameron, ki se je ob dolbyju 3D pridušal, da je z njim dobil novo motivacijo za snemanje 3D-filmov. Nadaljevanje Avatarja je napovedal za konec 2015, štorija pa naj bi bila to pot podvodna. Tam se Cameron itak počuti domače.

Uma turban: avtostereoskopija deluje po podobnem principu kot tiste kartice, ki spreminjajo sliko, ko premikamo glavo. Zamaknjena pogleda sta prepletena, pri čemer so lihi stolpiči pikslov namenjeni enemu uču in sodi drugemu. Težava današnje tehnologije je, da moraš imeti glavo na pravem mestu. To pri malih zaslončkih, kot je tisti v 3DSu, ni težava, pri velikih TVjih pa je. Nekoč bodo seveda vsi ekrani prikazovali 3D-prizor, ki ne bo sestavljen le iz dveh, marveč iz mnogih slik. Tako bo gledalec na levi videl drugo plat kot oni na desni.

Brezžično dnevnesobno zvočništvo

Nabor petih obkrožujočih zvočnikov se zdi številnim samoumeven element domačinske tehnike. Žal namestitev v marsikatero dnevno sobo ne paše, a ljudje še vedno kupujejo cenene škatlice, jih na silo razpostavijo med knjige in v fikus ter vlečejo kable vsenaokoli. Velikokrat je bolj umesten kakovosten sprednji sistem 3.1, ki zadovoljivo simulira prostorski zvok. Obstajajo pa tudi brezžične rešitve, pri katerih komponenta pošilja brezizgubni HD-zvok zadnjim zvočnikom po zraku. Seveda škatlice zvečine terjajo lastno napajanje, zaradi česar oznaka wireless zavaja. A vseeno so električni kabli manj moteči kot vlečenje desetmetrskih žic po kanalih in kotnih letvah.
Naprodaj je že precej rešitev, najnovejši in izpostavitve vredni pa sta dve. Prva je loewe 3D orchestra, najbolj napreden sistem 5.1 oziroma 7.1, katerega brezvrvični sateliti imajo to posebnost, da sta v njih dve membrani, usmerjeni navzgor in navzdol. Zaradi tega zvok še lepše napolni prostor, za optimalen učinek pa poskrbi še samodejna kalibracija. S priloženim mikrofonom namreč zvočniki samodejno prilagodijo jakost glede na položaj gledalca.





Zgoraj je Philipsov zvočniški sistem, ki je zares brez kablov, medtem ko spodnji loewe še zmeraj potrebuje napajanje satelitov. Kar je ipak bolj elegantno in priročno od dolgih žic čez pol stanovanja.

Drug zanimiv komplet je philips surround sound on demand. Gre za cenejšo izvedenko kompleta zvočnikov brez podatkovnih kablov, vendar s to edinstvenostjo, da zadnji dve enoti ne potrebujeta niti dodatnega napajanja. Zasnovani sta tako, da ob nezahtevni uporabi tičita v sprednji enoti in si polnita baterije, za filmske užitke pa ju izpuliš in primerno postaviš. Akumulatorčka zdržita osem ur zadenjskega renčanja in grmenja. A kakor se sliši hotno in inovativno, praksa vseeno pokaže pomanjkljivosti. Zvočnika, ki zahtevata odlagalno površino, nikoli nista optimalno postavljena, padata po tleh ali se celo izgubita za kavčom.

Uma turban: čeprav je Philips evropska znamka, za njihovimi televizorji od lani stoji hongkonška firma TP Vision. To pomeni, da kao edini starocelinski kakovostni avdio-TV znački ostajata danski Bang & Olufsen in nemški Loewe. Slednji lastnih panelov seveda ne delajo in tudi sicer je njihova sestavljalna tovarna daleč na oni strani Urala. A je lastništvo zvečine germansko. Ta devetdeset let stara delavnica, ki je sodelovala celo pri izumu prvega elektronskega televizorja, danes stavi tako na tehniko kot na dizajn. Kupec njihovih naprav lahko izbira med različnimi personaliziranimi barvnimi detajli in materiali. Zastopnika v Sloveniji na žalost nima.

Samsungova nadgradljiva televizija

Samsung ima nedvomno najbolj naphane televizorje, saj letošnja serija poleg gladkega izmenjavanja slike s tablico podpira še mahalni in govorni vmesnik ter možnost hkratnega predvajanja dveh različnih programov dvema gledalcema z naočniki. Korejci so prav tako skočili na 4K-vlak, a priznavajo, da je tehnologija komaj spočeta in da je še veliko postavk nedorečenih, med drugim kodeki in kablovni standard. No, da se kupci prvih aparatov ne bi čez nekaj let počutili nategnjene, bodo poslej vsi njihovi boljši televizorji nadgradljivi. Ne le softversko, marveč z novim kosom elektronike, imenovanim evolution kit. Škatlica, ki jo bomo pritrdili v namenski slot na zadnji strani prikazovalnika, bo vsebovala nov procesor, pomnilnik in morebitne priključke, s čimer bo zaslon dlje časa v koraku s časom. Da bomo na tak način čez nekaj let temeljito nadgradili procesorsko moč teveja, kar bo denimo omogočilo zaganjanje aktualnih špilov, se čuje lepo. Vprašanje pa je, če se bo to res prijelo oziroma ali bo dejansko delovalo.

Uma turban: format 4K ne bo prinesel zgolj četvernega števila pikslov (3840x2160), marveč večji razpon barv in višjo sličičnost na sekundo. Na predstavitvi so pomen slednje izboljšave ponazorili na primeru žoge, ki preleti zaslon v pol sekunde. Na 55-palčnem zaslonu je okroglina pri zdajšnjih 50 fps potovala s 5 centimetri na sliko (frejm), kar je veliko. Koračnost se z velikostjo diagonale le povečuje, zato je za gladek občutek premikanje s frekvenco, torej 100 fps, nujno.



Korejka drži v roki evolution kit, televizorsko nadgradnjo, ki naj bi stala 300 evrov. Kako pogosto jih bodo izdajali in kako pogosto jih bo smiselno kupovati, niso povedali.

DELL – velikan sredi preobrazbe



Aggressor obišče Dellovo fabriko na Poljskem, zvrne vrček piva in razdre dve moški o enem največjih računalniških podjetij na svetu.

Ime Dell je zasidrano v spominu marsikoga. Kdor se je pred kakimi dvajsetimi leti v službi srečeval z računalniki, je takoj naletel na njihove delovne postaje ali strežnike. V zadnjem desetletju pa znamko zavoljo prodora prenosnikov uzreš v številnih trgovinah. Gre za tvrdko, ki sestavlja računalnike – tako, ki čipe, napajalnike in ohišja združi v zadevo, ki deluje, ko pritisneš na gumb. Je ena največjih, saj je ta hip po številu razposlanih kosov na tretjem mestu za Hewlett-Packardom in Lenovom, med letoma 2001 in 2006 pa je bila na čelu. Ker pri Dellu na videz samo šraufajo komponente, se morda zdijo skrajno dolgočasni. A njihova zgodba je odličen prikaz mnogoterih plati informacijske industrije.

Čudežni deček

Začnimo z eksplozivnim štartom, tako značilnim za računalniška podjetja. Za razliko od mnogih drugih firm te baže Dell ne izvira iz kalifornijske Silicijeve doline, marveč iz Teksasa. Houstončan Michael Dell je bil že kot mladenič malce poseben. Koncem osnovne šole je prihranke, zbrane s priložnostnimi deli, vlagal v delnice in nakupe redkih kovin. Na to je brez dvoma vplivala njegova mati, borzna posrednica. Michael je srednješolska leta preživel v telefonski prodaji in četudi se je nato vpisal na medicinsko fakulteto v Austinu, je bilo jasno, da ga vleče drugam.

Namesto da bi študiral, je v svoji sobi v študentskem domu iz komponent sestavljal po meri napravljene PC-računalnike. Prodajal jih je po nižji ceni od trgovin, saj je slednje obšel z neposrednim pošiljanjem naročnikom. Opogumljen z odličnim zaslužkom je na temelju te strategije, torej izločitve štacun in prilagajanja odjemalcem, leta 1984 ustanovil tvrdko PC's Limited. Njen proizvodni oddelek so sprva sestavljali "trije ljudje z izvijači", kakor pravi Dell. Toda podjetje je raslo z bliskovito naglico.

Inovacije in prvenstvo

Leta 1985 so Dellovci oblikovali svojo prvo linijo računal turbo PC in odprli center za pomoč uporabnikom. Ta je inženirja poslal na dom v roku enega dneva, kar je bila tedaj redkost. Obenem skozi vsa devetdeseta niso marali za druge fizične trgovine, zato tamkaj dellov nisi mogel uzreti. Večina prodaje je potekala po telefonu – vse do leta 1996, ko so s postavitvijo spletne trgovine zaorali ledino pri online prodaji. Zato je v Čezlužju Dell precej bolj poznano ime kot v Evropi, saj je bilo tam dolga leta sopomenka za neposreden stik kupca s proizvajalcem in odlično tehnično podporo.

Strategija se je obrestovala, kajti le štiri leta po ustanovitvi je tvrdka, takrat že z imenom Dell Computer Corporation, odšla na borzo in kapital povečala na takratnih 85 milijonov dolarjev. Še štiri leta pozneje je pristala na seznamu Fortune 500 – petstotih najbogatejših ameriških podjetij. Michael Dell je bil s 27 leti najmlajši direktor na njem.

Možakarja uspehi niso uspavali in želel si je čisto na vrh. 1989 je prišel njihov prvi prenosnik, 1994 pa začetek legendarne serije strežnikov poweredge. Četudi niso imeli svojega raziskovalnega oddelka, so navduševali s korajžnimi tehničnimi prijemi, kot sta bili prva litij-ionska baterija in vdelana antena za wi-fi v laptopih. Naposled so leta 2001 po številu razposlanih kosov prehiteli Compaq in se zavihteli na svetovni vrh, kar se prodaje računalnikov tiče.



Smejoči se možakar Michael Dell je bil koncem srednje šole glas na drugi strani telefonske linije, ki je prodajal naročnine za cajteng Houston Post. S tem je zaslužil več od svojih učiteljev.

Metamorfoza

A časi so se začeli spreminjati in Dell je sredi prejšnjega desetletja naletel na kopico ovir. Tako namizni kot prenosni računalniki so se z vzponom azijskih proizvajalcev cenili in podjetje je vse teže vzdrževalo svoj ogromni oddelek za tehnično pomoč. Zaradi varčevanja so ga morali seliti v tujino, kar je pomenilo zmanjšanje kvalitete in posledično udarec za ugled. Ker niso imeli lastnega razvojnega oddelka, niso mogli vstopiti na trg dlančnikov, telefonov in MP3-predvajalnikov. Četudi so se naposled otresli odpora do trgovin, se je rast ustavila in prvo mesto je leta 2006 odšlo k HPju. Michael, ki je vmes vodstvo prepustil drugim, je tedaj v stilu Jobsa spet poprijel za krmilo in Dell odpeljal v spremembe.

Danes prodaja PCjev predstavlja manj kot polovico njihovih prihodkov, kajti veliko so vložili v storitve. Z nakupi kopice manjših podjetij so vstopili na področje informacijskega svetovanja, programja in računalništva v oblaku. Sodobni Dell je zato vse kaj drugega, kot je bil pred pol ducata let. Ni več le ogromen kup ljudi z izvijači in telefoni v rokah. Prodajajo na primer pomoč pri postavljanju računalniškega sistema v podjetju in programske pakete za varovanje oblačnih storitev. Je pa res, da se to tiče zlasti poslovnih uporabnikov, medtem ko bo domači ime Dell še vedno srečeval na prenosnikih.



Dell je sestavljalce igralskih mašin Alienware kupil leta 2006 in so odtlej samostojna znamka pod njegovim okriljem. Hecno je, da je z njimi sprejel AMD-jeve procesorje, saj je dotlej prisegal na Intel.

Razen če Michael ne dobi spet kake nore ideje. Take, kot ko je februarja napovedal odkup podjetja za gigantske 18,6 milijarde evrov, s čimer bi ga umaknil z borze. Na ta način naj bi privarčevali cekine za nujno prestrukturiranje. Posel v tem trenutku še ni čisto gotov, kakor tudi ne pot, po kateri bo šel Dell.

Tovarna od blizu

Sredi aprila nas je Dell povabil na ogled tovarne za sestavljanje računalnikov v poljskem Łódžu (izgovori se 'Uodž'). Ta je po skrčenju dejavnosti na Irskem postala njihov največji evropski proizvodni obrat, kjer sestavijo večino namiznikov ter strežnikov za evropski trg. Ravno pred meseci so dosegli mejnik 40 milijonov izdelanih kosov. Polno ime fabrike je European Manufacturing Facility Poland ali EMFP, razprostira pa se čez 37.000 kvadratnih metrov. Gre za novejšo stavbo, saj jo je velikan postavil dvatisočsedmega v vsega letu dni! Vanjo je doslej vložil prek 210 milijonov evrov, pri čemer mu je šla pošteno na roko država Poljska s snubitvami vseh vrst. To ti postane jasno že na poti iz mesta do obrata na njegovem robu, saj je nalašč zanj do tja speljana štiripasovna hitra cesta. Prej je bilo tam zgolj močvirje.

Preden gremo v notranjost tovarne, velja spet opomniti, da Dell računalnike le sestavlja in da ne proizvaja vezij, čipov ali ohišij. V EMFPju zatorej ne poteka nobena tehnološka magija. Po domače rečeno gre za veliko škatlo, v katero na enem koncu prihajajo računalniške komponente, na drugem pa ven sestavljene namizniške in strežniške kište.



Dell potrebuje proizvodnjo v Evropi, da se izdelki izognejo carini, ki bi jih udarila, če bi prihajali iz doline Jangceja. Poljska je pač ta hip najcenejša.

Priprava komponent

V prvem oddelku se odvija sortiranje sestavnih delov. Iz množice embalažnih škatel Foxconna, Gigabyta in drugih proizvajalcev jih delavci ročno prenesejo v posebne standardizirane zabojnike, kjer ležijo na točno predvidenem, lahko dosegljivem mestu. Z njimi olajšajo delo sestavljalcem, ki jim ni treba brskati za kosi, marveč lahko želeni del iz škatle teoretično poberejo z zavezanimi očmi.

Že v tem delu tovarne opaziš, da je vsak uslužbenec, ki rokuje s komponentami, električno ozemljen z zapestnico, povezano s tlemi. Tako preprečijo, da bi občutljiva vezja skuril s statično elektriko, ki je je drugače veliko. Delavci takisto stojijo na gumirani podlagi, saj sedal ni. Osemurni delavnik bi bil med stanjem na trdih tleh precej napornejši.



Takole so videti 'celice' s posameznimi sestavljalci. Na slikah vijačijo prenosnike, ki jih EMFP sicer ne proizvaja več. Ker se vrsta naloge na taki liniji iz dneva v dan spreminja, imajo pred seboj na ekranih za sleherno točna navodila, da ne prihaja do zadreg. Na tleh je videti značilno gumirano oblogo.

Sestava

Tovarna premore tri vrste linij za vijačenje delov. Prva je tako imenovana celična, kjer en delavec sam sestavi ves računalnik. Uporabljajo jo predvsem za bolj samosvoja naročila. Druga vrsta je tekoči trak za masovno proizvodnjo, kjer naprava potuje med delavci, ki nanjo pritrdijo svoje komponente. Tretja je hibridna, sestavljena iz obeh opisanih. Na tej v EMFPju sestavljajo Alienwarove monstrume.

Posamezni sestavljalec pravzaprav ne počne ničesar drugačnega kot domači zanesenjak, ki se odloči sam sestaviti svoje računalo. Le da ima na voljo boljše, industrijsko orodje in je za to profesionalno izurjen. Kakopak mora biti tudi hiter. Na celični liniji eden sestavi najbolj zapleteno mašino iz ničle v največ dvanajstih minutah! Oziroma ponavadi v krajšem času, saj preprostejši strežniki poberejo nič več kot tri minute. Ko je reč sestavljena, jo še na hitro zažene, da zazna morebitne večje napake.

Preizkus in pakiranje

Zatem naprave po dvigalih in tekočih trakovih odromajo v oddelek za natančno testiranje in nalaganje programske opreme. Po hali se razprostirajo police z metri kablov, kjer tovarniško programje samodejno stiska 'naprej' pri inštalacijah Windows in natančno preverja, ali izdelki delujejo, kot bi morali. Sledi pakiranje v Dellovo embalažo in že odšibajo računala v tovornjak ter h kupcem.

Skratka, postopek je preprost in hiter. Tako hiter, da se na občutljivih vezjih nima časa nabrati prah, zaradi česar tovarna nima naprednejših prijemov za boj proti nesnagi, kakršen je nadtlak v fabrikah čipov. Imajo le oddelek za čiščenje, ki vsakodnevno meri prisotnost prašnih delcev in po potrebi ukrepa z megasesalniki, če je kje presežena.

Negotova prihodnost

V EMFP je skupno trinajst linij vseh opisanih vrst, ob obisku pa jih je obratovala polovica. Trenutno tamkaj dela 1200 zaposlenih v dveh osemurnih izmenah, kar je dosti manj od največje kapacitete objekta, ki znaša 3000 ljudi. Povečini so to mladi ljudje iz mladih družin, kar sedemdeset odstotkov je žensk. Ne Dell, ne Poljaki ne skrivajo, da so Łódž izbrali zaradi poceni delovne sile, ki jih stane petkrat manj kot irska. Iz tamkajšnjega Limericka so namreč pred štirimi leti prenesli večino proizvodnje, kar je Irce bolelo, saj je bila Dellova otoška izpostava ena največjih in prisotna že od leta 1990. Pred gradnjo EMFPja je bila v obubožanem Łódžu brezposelnost 20-odstotna, zatem 6,5-odstotna.

A tudi Poljake skrbi, kajti Dell lahko v nenehnem stremenju po zniževanju stroškov odpeketa. Proizvodnjo prenosnikov, ki jih je pred leti tu še proizvajal, je že preselil na Kitajsko. Pravzaprav je leta 2009 celo objavil, da bo tovarno prodal Foxconnu! Iz te čorbe nato ni bilo nič. Nekdanji irski uslužbenci so ob tem pripetljaju pikro pripomnili, da jih kliče Ukrajina ...



Levo odsek poslopja za nalaganje programske opreme, desno tekoči trak za pakiranje. Vzdušje je precej sproščeno, zato nikjer ne dobiš asociacij na Foxconn in njegove odurne kitajske obrate. Delavci imajo sicer deset- in dvajsetminutna odmora s kosilom iz odlične menze v bajti. Sem sprobal.



OČANEC IGER

Fotr prve konzole Ralph H. Baer je genialni starosta igralcev, en tak Boris Pahor gumba za strel, ki je pri 91 letih še vedno zadosti čil, da s spajkalnikom izgotovi izum na dan. Kronist Sneti pove njegovo zgodbo.

Kak slovenski računalničar utegne ob podatku, da je Ralph Baer oče prve igralne konzole magnavox odyssey, zgolj zamahniti, misleč si *"eh, konzole so za otroke in bedake."* Tako razmišljanje je nepravično in ozkogledno. Danes je lahko pametovati, ko smo obkroženi z vsakovrstnimi napravami za igranje. Začetkom sedemdesetih let minulega stoletja, ko je nastal odyssey, pa so bili elektronski špili redki. Bore malo jih je bilo tako v igralnicah z avtomati (Pong) kot na velikih računalniških sistemih, kjer so čudaki z debelimi očali pisali naslovčke za izbrance, na primer Spacewar iz 1962. Take mašine so bile pošastno drage, ravno poceni pa niso bili niti avtomati.

Prav naprave, kakršna je bila odyssey, so omogočile navadnim ljudem, da so e-zabavo pripeljali domov. S tem so igre spočele industrijo, postale samoumevna oblika preživljanja časa in dale poleta generaciji, ki si jih je želela izdelovati. Nobeno presenečenje ni, da se je prvi večji nalet tako video- kot računalniških špilov zgodil nekaj let po odyssey, ki je v trgovine prišel 1972. Razcvetele so se začetkom osemdesetih, od koder izvira prva z igrami resno obsedena generacija Slovencev. Z mano vred.

A kako lahko bi bilo drugače! Ob Baerjevem življenjepisu se zavem, iz koliko kretnic je spletena realnost, ki jo živim. Le malo več šefovskega posluha in igre bi na televizorju morebiti nažigali že v petdesetih. In le malo več obotavljanja Ralphovega očeta, pa bi tega briljantnega inženirja ter vizionarja ne bilo.

Ideja se rodi

Na Kristalno noč z 9. na 10. november 1938 so nacisti izvedli niz usklajenih napadov na Jude v Nemčiji in Avstriji. Žrtev pogroma bi kaj lahko bila tudi judovska družina Baer, če ne bi oče tedaj šestnajstletnega Ralpha dva meseca prej zapovedal, da iz Nemčije uidejo čez lužo. Nastanili so se v New Yorku, Ralph je odslužil vojsko in šel na univerzo v Čikagu, od koder je leta 1949 prišel kot diplomirani televizijski inženir.









Kar je Baer imenoval brown box (zgoraj levo) in Magnavoxov notranji oddelek skill-o-vision, je v trgovine poleti 1972 prišlo kot odyssey, prva igralna konzola. Med izpopolnjevanjem naprave po prodaji licence Magnavoxu, ki je trajalo leto dni, je prišlo do bistvene izboljšave. Baer: *"Glavna razlika med brown boxom in odysseyjem je bilo udejanjenje vtičniških kartic, ki so zamenjale stikala na rjavi škatli. Na teh karticah so bili tranzistorji in diode, kar je tvorilo nova vezja in s tem omogočalo igranje novih iger. Če bi ta sistem patentiral, bi dobival denar od celotne kasnejše industrije modulov. Žal ga nisem."* Na levi je Armored Encounter, kjer sta se s soigralcem streljala s tankoma. Desno je Prehistoric Safari, zraven katerega si dobil plastično prekrivalo. Tega si dal na TV-ekran, nakar si s puško šical slike dinotov, pod katerimi je svetila luč.

Za tisto dobo je bil to nenavaden poklic, a službe mu ni bilo treba dolgo iskati. Po zaposlitvi v podjetjecu Wappler je odrajžal v newyorški Bronx, kjer ga je najela firma Loral, da bi ji pomagal sestaviti najmodernejši televizor. Ralph se spominja: *"Del preizkuševalne opreme je bil generator vzorcev. Z njim si lahko po ekranu risal vzorce, da si preizkušal višino, širino, kontrast, svetlost, take reči. Rekel sem si, ha, tole je pa fino, da lahko vrtiš gumbe in se na zaslonu nekaj zgodi. Mar ne bi bilo mogoče na tem temelju izdelati neke vrste igro? Zamisel sem predstavil svojemu nadzorniku, ki pa je me je nadrl, češ, itak zamujaš, naredi že prekleti televizor! Moral sem ga ubogati."* Ne Ralph, ne njegov nadzornik Sam Lackoff tedaj nista vedela, da sta naletela na genialno zamisel. Bi se lahko torej na tevejih igrali že v začetku petdesetih let? Baer: *"Absolutno. S tehničnega stališča ne bi bilo težav. Ne vem pa, če bi se zadeva prodajala."*

Ideja noče umreti

Petnajst let kasneje, 1966., je bil Baer v New Yorku zaposlen kot glavni inženir pri podjetju Sanders, kjer je delal na elektroniki za vojsko. *"Septembra sem čakal na avtobusni postaji in se znova spomnil tiste zamisli. Sedel sem na betonsko stopnico in si v beležko načečkal navodila. Imel sem občutek, da sem naletel na nekaj velikega."* Iz teh zapiskov je hitro nastal štiristranski dokument, ki je razlagal tako tehnično plat, kako spraviti sliko na ekran, kot navajal ideje, kakšne igre bi bilo moč s tem udejanjiti – akcijske, športne, dirkalne, take s kartami.



Atari je od Baera skopiral koncept za Pong, a tudi Ralph je našel nekaj zase pri Atariju. Novembra 1976 je na čikaškem sejmu AMOA naletel na avtomat Touch-Me, visok do pasu, ki ni imel zaslona, marveč štiri velike, raznobarvno osvetljene gumbe. Ti so se prižigali v naključnem vrstnem redu, ki ga je moral igralec ponoviti. Skupaj s sodelavcem je Ralph prišel na zamisel, da bi razvili prenosno verzijo. Uspelo jim je narediti ne preveliko okroglo napravo s takisto štirimi velikimi knofi in zvočnikom na sredini, ki je oddajal četvero not. Smisel je bil enak, torej ponavljati barve in zvoke. Simon, ki je bil tako kot Touch-Me osnovan na otroški igrici simon says (ponavljaj za mano), je na trg prišel leta 1978 s sloganom *"Simon's a computer, Simon has a brain, you either do what Simon says or else go down the drain."* Uspel je takoj in sčasoma so jih prodali na milijone. *"Čisto naključje je bilo, da je malo prej prišel v kina film Bližnja srečanja tretje vrste, v katerem je vesoljska ladja videti kot simon in oddaja podobne zvoke. To je nedvomno pripomoglo k popularnosti!"*

Morda se sliši trivialno, mimogrede in zlahka, a naj spomnim, da to tedaj v taki obliki ni obstajalo. Danes videoigre niso le del kulture, so lastna kultura – tedaj jih preprosto ni bilo. Seveda pa projekt ni bi mišljen človekoljubno. *"V Združenih državah je bilo štirideset milijonov televizorjev. Če bi lahko nanje priklopil neke vrste škatlico in jo prodal le enemu odstotku lastnikov TVjev, bi to pomenilo 400.000 kosov. Ne upoštevaje preostanek sveta."* Da mu ideje, glede katere je imel tako dober občutek, ne bi kdo sunil, je dal dokument podpisati in datirati prijatelju. To mu je prišlo prav pri kasnejših tožbah.



Februarja 2006 je Ralph Baer iz rok tedanjega predsednika, teksaškega kavboja Georga W. Busha v Beli hiši prejel Nacionalno odličje za tehnologijo na podlagi 'izvirnega in pionirskega ustvarjanja, razvijanja ter komercializacije interaktivnih videoiger'. To je najvišje priznanje, ki ga ZDA podeljujejo za izredne dosežke in izume v znanosti ter tehnologiji. Na ceremoniji sta taisto odlikovanje prejela George Lucas in njegova skupina za posebne učinke Industrial Light & Magic.

Ob pomoči še enega inženirja je Baerjev projekt, ki ga je skrival pred firmo, zlagoma začel delovati. Iz tiskanega vezja in vakuumske cevi je nastala 'TV game unit 1', katere namen je bil golo izrisovanje simbolov na ekranu. S tem pod pazduho se je Ralph okrog Božiča leta 1966 odpravil k vodji razvoja v podjetju Sanders. Herbert Campman ni bil zaplankanec in je odobril sredstva za izpopolnjevanje. Z novimi sodelavci, med njimi neugnanim MITjevskim genijem Billom Ruschem, je Baer že nekaj mesecev kasneje imel načrte za nič manj kot enaindvajset špilčkov. Na seznamu so bili od zgoraj gledano dirkanje, simulacija baseballa, iskanje poti iz blodnjaka v vlogi miši in streljanje v tarčo.
Vsem je bilo skupno to, da je bilo moč na zaslonu naenkrat imeti le dve premikajoči se piki. Medtem ko se je ekipica trudila premagati to omejitev, je mimogrede udejanjila čisto pravo elektronsko puško – light gun. Predelano plastično orožje za otroke si prislonil k ramenu, merek (prva točka) poravnal s ciljem (druga točka) in stisnil petelina. Nakar jim je pozno leta 1967 uspel preboj. Z novim vezjem so na TV naposled spravili tretjo točko, ki jo je lahko škatlica nadzorovala sama. To je omogočilo igranje tenisa, kjer sta dva igralca vsak s svojim 'loparjem' odbijala 'žogico', kar so razširili v nogomet, odbojko in hokej. Z nekaj domišljije, seveda.
Po spletu naključij so dobili priložnost, da leta 1971 popiljeno inačico, ki so ji zaradi oblečenosti v rjav vinil rekli brown box, predstavijo direktorju Magnavoxa, tedanjega velikega proizvajalca radiev, televizorjev in gramofonov. Kravatar je uvidel privlačnost strojčka in odobril nakup licence za napravo od Sandersa.

Ideja obrodi sadove

Čeprav je še trajalo, da je brown box leta 1972 pod imenom odyssey prišel v trgovine, in je bilo moštvo soočeno z negotovostjo, kako se bo reč prodajala, so se oblaki koncem tistega leta razkadili. Ralph je bil ravno v bolnišnici po operaciji, misleč temne misli zaradi na splošno slabega stanja v Sandersu, ko ga je obiskal Chapman s čekom za sto tisoč dolarjev. Ljudje so odyssey tistega Božiča razgrabili in skupno so konzolo prodali v 350.000 primerkih.
Poleg tega je Baer dobil moralno in naposled sodno zadoščenje, ko je nekaj let kasneje zmagal v tožbi proti Atariju. Kot si lahko prebereš v analih o igri Pong v Jokerju 233, je Atari za ta hit z avtomatov skopiral koncept Tennisa z odysseyja in tej napravi za dobro mero sunil vrtljive gumbe. Baer in Magnavox se nista sekirala, dokler ni Atari leta 1975 nesramno udejanjil domače inačice Ponga. Tedaj so Nolana Bushnella in kompanijo naposled tako oklofutali z odvetniki in nedvoumnimi patentnimi pravicami, da so Atarijevci izvensodno plačali mastne denarce, Magnavox pa je odtihmal dobival licenčni denar od klonov Tennisa oziroma Ponga. Za nameček je leta kasneje zaslužil še na firmah, ki so mislile, da so pametnejše od Atarija, med njimi Mattelu in Activisionu. Na sodišču so vse popušile.



Ker izdelovalci iger in sistemov zanje niso hoteli, da bi videošpili (ob)veljali za domeno neprilagojenih geekov, so v oglase tlačili podobe družin. Tako so ustvarjali vtis, da je elektronska zabava primerna za mladino in stare junce. Pri nas so starši ostali neuki, zato so nam stalno pridigali, da spectrum in commodore škodita televizorju. To ni držalo, je pa njuna slika res nekaj uničevala. Oči!

Ideja je košato drevo

Baer, ki je ustvaril še marsikaj, od v Ameriki zelo popularne elektronske igrače simon prek interaktivnega kasetnika kid-vid za atari 2600 do zgodovinske knjige Videogames: In the Beginning, je postal znan in priljubljen šele v dobi interneta. Splet je prijaznega, skromnega inženirja in očeta treh otrok, ki je bil prej skrit za odrsko zaveso, spehal pod žaromete, njegov brown box in dokumenti pa so našli pot v muzej Smithsonian. A kljub slavi stari mojster ostaja trdno na tleh: *"Najbrž sem res začel vse skupaj, vendar se močno zavedam, da je štafeto prevzelo na tisoče ustvarjalnih ljudi."* Še naprej čemi v svoji delavnici, kjer najraje vihti spajkalnik, in ob izumljanju elektronskih čudes čuti enako vznesenost kot nekdaj. *"Imam se za elektronskega inženirja, ki ga je mati narava obdarovala z neizčrpno domišljijo. Zame ni nič lepšega kot to, da pridem na idejo, izluščim njene tehnične podrobnosti, udejanjim grobo obliko in najdem nekoga, ki je pripravljen vložiti denar za produkcijo ter distribucijo. Lepo je videti svoje izdelke na policah in nad čeki se ne zmrdujem. Toda tisto, kar zares šteje, je delo."*

Tank-a linija zadovoljstva

»Jebeni klovni, spizdite igrat Barbie Horse Adventures!« -Aggressor

Nalinijsko zmerjanje pripisujemo nezreli mladini, ki se izživlja v Halu ali Call of Dutyju, ker ji sicer v življenju nekaj manjka. A zgornja vrstica je v World of Tanks že nekajkrat ušla v igrin chat tudi meni. Špil me namreč na slab dan zna pošteno spraviti ob živce. Zanalašč.

Rožljanje z vzhoda

Wargaming, nekdaj mali studio iz beloruskega Minska, je pred desetletjem počel šestkotniške potezne strategije v seriji Massive Assault in bil obskurna hiša, ki si je nisi zapomnil niti kot žurnalist. A polkrožni obrat so naredili pred tremi leti, ko so splovili večigralsko free to play furanje oklepnikov World of Tanks (opis v Jokerju 215).

Naj ga na kratko orišem. Začneš v garaži z zbirko svojih vozilc iz okvirnega časa druge svetovne vojne. Eno izbereš, stisneš "Battle!" in iskalnik bojev te že po nekaj sekundah spari z devetindvajsetimi drugimi igralci. V bitki sta dve moštvi s po petnajstimi ljudmi in vsak šofira svoj tank. Cilj je pobiti vse nasprotnike ali zavzeti njihovo bazo. Streljanja je v povprečju konec po desetih minutah, nakar vajo ponavljaš, dokler v korejskem stilu ne izdihneš zaradi pomanjkanja hrane in spanca. V bitkah prejemaš izkušenjske točke in denarce, s katerimi kupuješ nove in nove tanke. Mašin je danes slabih tristo in so po moči razporejene na deset stopenj (tier).

Ljudem se je ob tej igri dobesedno spi-pa-lo. Ne le, da samo na srednjeevropskem strežniku podnevi visi 150.000 igralcev *hkrati*. Ljudje v WoT zmečejo kupe denarja! Vodilni se hvalijo, da imajo številke mesečnih prihodkov sedem ničel. V ameriških dolarjih, ne rubljih. Ko se je pred meseci znani studio Gas Powered Games znašel v finančnih težavah, so ga Wargaming kratkomalo kupili.

Uspeh mnogi pavšalno odmislijo kot lastnost prvega vala F2P-iger, ki so uspele, ker so prve našle novo tržno nišo. A uspeh gre pripisati nečemu drugemu. Temu, da je Wargaming igro od peta do glave prefinjeno oblikoval za molzenje denarja iz igralcev.

Siemka, kto Polak?!?!

Prvi zviti element je primitivni matchmaker, ki upošteva le in samo vrednost vozil, ne pa tudi izkušenjske ravni igralcev kot oni v League of Legends. Zato vsak dan naletiš na spopade, ki se končajo z razmerjem okrog 15 : 3 v uničenih tankih, ker se je na eni strani znašlo preveč takih, ki so tisti dan prvič v življenju videli tipkovnico. Takih ni malo, kajti World of Tanks je brezplačen in ni starostno omejen. Zato je stalnica srečevanje ljudi, ki se znajo sporazumevati le z "No habla ingles" ali "Du verdammte Arschloch!" Nemška in poljska otročad imata že legendaren status.

Naslednji hec je v srečevanju različnih razvojnih stopnic – tierjev v boju, saj je njihov razpon v bitki od dva do tri stopnje. Če se s t5 (tier 5) shermanom znajdeš med samimi t7 tigri, ni prijetno. Skuri te vsakdo, ki grdo pogleda v tvojo smer, in še bore malo vpliva imaš na izid bitke.

Obe lastnosti tvorita pretanjeno podlago za plačevanje. Nemoč te žene v plezanje po tehnološkem drevesu, tier za tierjem, da bi vraga že dosegel vrh prehranske verige. Zastonjkarji morajo za prvo igračo najvišje stopnje skozi vsaj 5000 bitk. Ja, pet tisoč. Z nakupom premijskega računa za deset evrov mesečno pa proces bistveno pospešiš. Dodaten trik so premijska vozila, s katerimi lahko 'iz prve' igraš na višjih stopnjah. Tako tam najdeš čisto neizkušene osebke, osovražene 'wallet warriors', ki so katastrofa za ekipo, v kateri se znajdejo.

Ko v stremenju po nadmočnem oklepniku naposled splezaš do t10, se šele začno frustracije. World of Tanks je kronski dokaz, da lahko šimpanzi igrajo človeške igre, kajti število tistih, ki celo na najvišji stopnji nimajo pojma, kaj naj sami s sabo, je grozljivo. A Wargaming je zatrdno odločen, da iskalnika z upoštevanjem igralčevih sposobnosti ne bo vdelal. Menda bi bilo z njim preveč dela, razdrobil bi populacijo in tako dalje.

Larifari. V resnici ga ne bodo zrihtali zato, ker stanje izdatno izrabljajo sebi v prid. Igralci se lahko, preden poženejo iskalnik, povežejo v vode, kjer imajo ob sebi dva kamerada, ki nista totalno nesposobna. Svojčas je bila možnost omejena na premijce in šele pred kratkim so se z njo usmilili zastonjkarjev. Bolj daljnosežna je ponudba premijskega streliva, ki ima večjo prebojnost od običajnega. Čeprav ga lahko od pred kratkim kupiš za igrine denarce, je drago kot žafran in daje očitno prednost plačnikom. Vse od izida je to eden glavnih očitkov avtorjem, saj grdo razvrednoti veščе igranje na rovaš polnega žepa, vendar ga Belorusi ne mislijo umakniti. Pay 2 win FTW!

Socialistična uravnilovka

Na voljo sta še dva tipa povezovanja: boj čet in klanske vojne. A da spraviš vkup četo soigralcev, traja neskončno dlje kot stisk na rdeči gumb za naključno igro. Če si kot jaz in nimaš časa, da bi se igri posvetil dovolj za udeležbo v dobrem klanu, to ne pride v poštev. Za nameček se klanovci bojujejo skoraj izključno s premijskimi granatami.

No, tudi ko se na eni strani nabere več sposobnih igralcev, ni nujno, da bodo zmagali. World of Wanks, ee, Tanks ima namreč v rokavu še enega asa, s katerim te skuša zatolči v povprečje: naključje. Tako za natančnost kot prebojnost izstrelka in njegovo škodo na cilju se meče kocka, ki pove odstopanje za do četrtino od načelne vrednosti. Mimogrede se zgodi, da z boljšim tankom popušiš, ker je imel nasprotnik krompir. Češnja na tej kisli torti so primeri, ko tvoje vozilo kasira požar v motornem delu ali zadetek v skladišče streliva, kar te spremeni v izredno luštno ognjeno kroglo.

Naključnost je v tej sicer dokaj veščinski igri prvovrstna blesarija, sploh zdaj, ko jo je posvojila liga ESL. Zamisli si, da bi lahko v Counter-Striku terorista razmazal po steni s strelom v podplat, če bi si igra to pač zmislila. Avtorji pravijo, da skušajo s tem ponazoriti vojno srečo, toda resnični namen je v tem, da vse igralce na silo zvlečejo k povprečju. Tako so boljši nezadovoljni, ko jih naključni n00b ob srečnem strelu upepeli, po drugi plati pa so manj sposobni zaradi občasnih uspehov dovolj motivirani, da ostanejo in plačujejo.

To je izjemno pomembno! Večigralski naslovi prejšnjih generacij so trpeli za pojavom, da po nekem času v igri zavladajo maherji, manj uspešni pa jo zapustijo. World of Tanks je našel rešitev za ta več kot desetletje star problem. Vsi enaki, vsi nezadovoljni.

Ne se dat

World of Tanks te vešče pelje po tanki meji med zadoščenjem in sitnostjo. Partija je vselej na dosegu klika, kar je kot nalašč za današnjo mladino z motnjami pozornosti. Če te nesrečno skurijo, te od naslednje loči nekaj sekund, da vrneš milo za drago. Ta hip recimo spremljam beto Mechwarriorja Online, ki ima še precejšnje težave z naprednejšim, izkušenjsko gnanim iskalnikom. Wargaming se je tej tegobi elegantno izognil, ceno pa po rusko plačuje navadna raja. Ki si je za to v bistvu kriva sama.

To imej v mislih, ko te bo naslednjič prijelo, da bi metal bankovce v zaslon, ker so se streli odbijali. Sam za World of Tanks ne plačujem od novembra 2011. Vzel pa sem si ga za trening potrpežljivosti in iskanja zena. Ko pol soborcev zaradi neumnosti popada v vodo in se utopi, se pač tolažim, da so stari tlinajst.





Umetnost je igranje

Na prste ene roke lahko preštejem kritike nam bližnjih vsebin – igra, film, glasba, knjiga –, ki so berljivi, imajo značilen slog in močna mnenja, ki so argumentirana ter ne temeljijo na populističnih načelih, na osebni zlobi ali lignjasti mehkužnosti. In še med njimi je bil le en tak, ki sem ga res vedno rad prečital: Roger Ebert.

Morda zato, ker sva si v marsičem podobna. Oba sva samouka, zaljubljena v svojo tematiko – o filmih je začel Roger za časnik Chicago Sun-Times, ki mu je ostal zvest do konca, pisati koncem šestdesetih, pri čemer ni bil študiran filmar, marveč zagret filmoljub. In oba imava nek kroven občutek za kakovost, ki izvira iz širokega poznavanja tematike, ter benevolenten pristop, saj v izdelku kar najbolj iščeva tisto, kar so hoteli izpostaviti avtorji. Šele nato tisto primerjava z lastnimi merili. Včasih je pač treba reči dreku drek, a ponavadi se da situacijo rešiti. Razen pri Battleshipu. Tu ni moč rešiti ničesar.

(Demanti, preden pravoverno uravnilovskega Slovenca udari kap: ne, ne mislim, da sem dorasel velikemu Ebertu. Mislim pa, da sva se ravnala po podobnih merilih. Upam, da bom nekoč o igrah pisal tako dobro, kot je on o filmih, zlasti v svojih knjigah. Če te zanima dobra vstopna točka, vzemi v roke After Dark – The Best of Roger Ebert, kjer so zbrani njegovi najbrž najboljši rivjuji in zanimivi stranski material, na primer omemba, kako ga je žural s Scorcesejem.)

Ebert je aprila pri sedemdesetih podlegel raku, preden sem mu lahko napisal kolegialni e-mail. V njem bi ga pohvalil, a obenem sem ga hotel osebno pobarati o nečem, zaradi česar je igričarski srenji postal še bolj znan. Jasno, gre za njegovo razvpito izjavo s sredine minulega desetletja, da videoigre ne morejo biti umetnost. Splet je dobesedno izgorel v nasprotovanju in osebnem pljuvanju po Rogerju, ki je 2010 nato umaknil izjavo, rekoč *"okej, mogoče je, da igre nekoč bodo umetnost."* Seveda to ni bilo zadosti, kajti večina je vztrajala, da so igre ŽE umetnost.

Očitno ozko grlo pri Ebertovem mnenju je bilo to, da ni definiral, kaj umetnost je. SSKJ jo zakoliči kot dejavnost, katere namen je ustvarjanje ali oblikovanje del estetske vrednosti. Kaj je estetstvo? Vrednotenje s stališča lepega. Lepota pa je relativna. Iz tega sledi, da je Ebertovo mnenje tako pravilno kot napačno.

Še bistvenejša kočljivost pa je bilo dejstvo, da Roger ni bil nikdar gejmer, kar je tudi priznal. To je po mojem mnenju glavni razlog, da Ebert iger ni zmogel dojeti kot umetnost. Niso mu bile blizu. Bil je pristaš pasivnih izkušenj, konkretno sedenja in gledanja. Igre pa so aktivna izkustva, saj v njih sodeluješ. Še več, INTERaktivne so, torej je dejavnost obojestranska. One vplivajo nate in ti nanje. Mi to razumemo, kajti nam je enako samoumevno poprijeti za miško + tipkovnico ali kontroler, kot je bilo njemu zavaliti se v naslanjač ali sesti na stol v kinu.

V tem je tragična srž Ebertove zgrešene izjave. Igre je razumeval s stališča opazovalca, ne sodelovalca. Ko je gledal, kako se na zaslonu prekopicujejo piksli in poligoni, v tem ni videl ničesar čarobnega, estetskega, transformirajočega. Čeprav bi mu na imaxovo platno projiciral prizore iz vobče priznano umetniških špilov, od Shadow of the Colossus do Journey, bi ostal gluh in slep.



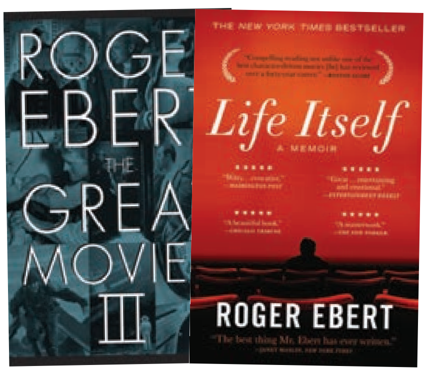
Ebert se je poročil pozno, saj ni hotel vznemirjati matere, in se zdravil zaradi alkoholizma. Pred enajstimi leti so mu odkrili raka ščitnice, ki ga je stal dela desne čeljusti.

Ni mu prišlo do živega, da umetnost morda res nista grafika in zvok, da pa je to definitivno lahko dejanje, s katerim se z igro povežeš – se pravi, igranje. Kot argument pri svojem prvotnem mnenju je uporabil primerjavo s šahisti, ki da šaha nikdar ne opisujejo kot umetnost. Res je – opisujejo pa kot umetnost to, na kakšen način je kdo zmagal. Umetnost v šahu niso figure ali pravila – umetnost so partije, akt šahiranja. Nogomet sam po sebi ni umetnost, je pa umetnost, ko Ibra pricini evrogol s petindvajsetih metrov v kot vrat ali ko Messi predribla vso nasprotno obrambo in zadene lahkotno kot metulj. Košarka ni umetnost, razen ko opazuješ, kako se Jordan odlepi od tal, si v zraku postavi mizo, poje zajtrk, prebere časopis in dokonča zabijanje.

Isto je v igrah. Starcraft je umetnost, ko izvedeš popolno orkestriran napad na sovražno bazo. Street Fighter je umetnost, ko Daigo na Evu 2004 s pikslom energije na zalogi perfektno parira petnajst nasprotnikovih udarcev. Ti si artist, ko si premagal posebej zajebanega šefa. In tako dalje. Mislim, da mi ni treba več naštevati.

Umetnost je igranje. Žal mi je, da je Ebert umrl, preden je to razumel.

Sneti



V treh knjigah The Great Movies so zbrane Ebertove kritike. Life Itself pa je čuteč, iskren avtobiografski roman.



Naj tokrat namesto mene spregovori slovenski pesnik Pavel Knobl, ki je vkup dal hudomušno rimo o spuščanju vetrov. Vso pesem poiščite sami, tu je le refren in avtorjevo navodilo.

Quattro si z ogleduje predstavo bolšjega cirkusa, nakar spusti takega, da vsi nastopajoči pocrkajo. Ampak zaboga, cirkus še vedno deluje! Le kako?!

Tukaj morem naprej zamerkat, da v eni tovarišiji pred ljudmi prdeti je vendar vselej nespodobno. Kdor tedaj zavoljo zdravja prdca zadržat ne sme, naj ga vsaj s kašljanjem ali vsekovanjem spremi, da se ne bo slišal.

Napnimo fagot,
prdimo povsod,
Tiberiju na čast,
ki dal je to oblast!

Čemu prdimo in zakaj smrdi?

Prdenje, flatulenca oziroma spuščanje vetrov je ena tistih telesnih funkcij, ki niso na najlepšem glasu. Zvečine zato, ker so vonjave včasih tako omamne, da ti ne le skravžljajo nosu, marveč izvabijo solze na oči. A nimamo kaj, prdeli bomo, dokler bomo živi. Včasih bolj diskretno, drugič pa, kot bi regljala brzostrelka.

Razlog za ritno trobento so plini, ki nastajajo v debelem črevesju. Nekaj jih pridelamo, ko neprebavljeni delci hrane razpadajo sami od sebe. Večina pa je posledica bakterij, ki simbiotsko bivajo v tem delu našega telesa. Preostanek tvorita zrak, ki ga pogoltnemo s hrano, in ogljikov dioksid iz gaziranih pijač. Ja, če boste žlampali manj kisle vode, kokakole in podobne robe ter manj hlastno jedli, bo prdenja manj. Povprečen človečnjak dnevno naprdi od pol litra tja do litra in pol plinov. Ženske v tem za moškimi ne zaostajajo prav nič, le prepričujejo nas, da one pa že niso take. Nekateri celo trdijo, da zaradi več žvepla babje izpuhovanje bolj zaudarja.

Kljub temu, da je večina plinov posledica bakterij, sta količina in aroma odvisna od hrane, ki jim jo dovajamo. Po fižolu in jajcih smo napihnjeni vsi, mesojedski prdci pa smrdijo bolj od vegetarijanskih. Štos je v tem, da je rastlinska hrana bogata z vlakninami in ogljikovimi hidrati, ki tudi ob mikrobni prebavi tvorijo zlasti ogljikov dioksid, metan ali vodik – same pline brez vonja. Slednja sta razlog, da je določene flatule moč prižgati. A ne poskušajte zdaj tega doma! Rezultati so lahko na moč neprijetni. Tako za okolico kot vašo čokoladno morsko zvezdo. Značilna aroma rada pride od hrane, ki vsebuje živalske beljakovine. V slednjih je žveplo, ki ob razpadanju mutira v znani vodikov sulfid z nezgrešljivim vonjem po gnilih jajcih. Tudi drugi smrdljivci vsebujejo žveplo, vonjavo pa natančneje definira njihovo razmerje.

Ker smo civilizirani, iščemo načine, kako neprijetni odor zmanjšati na minimum. Ali vsaj spustiti takega, da nas nihče ne bo pogruntal. Toda tihi ubijalci se dostikrat spremenijo v najavo s fanfarami s posledičnim nerodnim opravičevanjem. K sreči smo kmalu ugotovili, da določene začimbe konkretno zmanjšajo produkcijo plinov. Med njimi sta na prvem mestu kumina in koriander. Zato brez prve ni zeljne solate in brez drugega ne klobas.

Če količina in vonj presegata normalne okvirje, je nekaj narobe z mikrofloro. V takem primeru zdravniki najprej priporočajo probiotične jogurte. No, probiotičen je vsak jogurt, a določene kulture se v našem črevesju znajdejo bolje od drugih. Če s tem ritnih simfonij ne spravimo na znosen nivo, posežemo po skupini zdravil, ki se jim reče antiflatulanti. Ti ponavadi poskrbijo, da se plini vežejo na trdne delce fecesa in potihem zapustijo črevo. Pomaga tudi sprememba jedilnika, posebej če je ta bogat z mlečnimi izdelki. Nezanemarljiv delež populacije ima namreč laktozno intoleranco, katere značilen znak je obilno prdenje. Kadar ne pomaga niti to, je treba izvesti zdravljenje z antibiotiki ali celo z izvlečkom mikroflore zdravega človeka. Ki je točno to, kar si zdajle v grozi predstavljate. Ekstrakt dreka. Morda je res čas, da do prdenja postanemo bolj tolerantni.



✤ **Kako resen problem človeštva je spuščanje golobčkov, kaže tudi možnost nakupa brezsmradnih spodnjic, ki prdce filtrirajo. Res ga pihnemo.**

Kako trenirajo bolhe za cirkus?

Ne boste verjeli: jih ne. Za to obstajata dva razloga. Najprej ta, da bolhe živijo le nekaj tednov in ne veljajo za ravno učljive živali. Drugi, še pomembnejši pa je, da je večina bolšjih cirkusov lažnih.

Poglejmo, kako je sploh prišlo od njih. Bolhe so zveste spremljevalke človeštva že od pradavnine. Pa se je nekje v renesansi našel Anglež, ki je bil tako ponosen na svoje finomehanično znanje, da je iz zlate žičke izdelal povodec za bolho. (Od tod izvira kovaška pohvala, da zna nekdo podkovati bolho, kar v Britaniji velja za velik kompliment.) Naprežena bolha sama po sebi nima posebnega smisla, a je podjetni možakar ugotovil, da lahko še vedno leze ali celo poskuša skakati. Kljub svoji majhnosti so dotične žuželke nadvse močne. Celo tako, da zmorejo vleči miniaturen voziček ali poganjati kolo.



✤ **Četudi so mehanska potegavščina, te bolšji cirkusi lahko za kratek čas očarajo. Izdelovalci vanje vložijo nemalo finomehaničnega dela.**

To dejstvo so pričeli izrabljati ulični nastopači in čisto pravi cirkusi, ki so bolšjak kazali kot dodatno zabavo. Zoprno je bilo le, da so bibe hitro pocrkale, nakar je bilo treba mojstra, da je zlate ovratnice pripel novim in postopek čez nekaj tednov ponovil. Treba je bilo najti alternativo. Rešitev je spet prišla iz finomehaničnih rok, tokrat urarskih. Urarji so začeli izdelovati cirkuške 'arene', pod katerimi so se skrivala kolesca in vzmeti. Mehanizmi so skrbeli, da so se gugali trapezi, premikali vozički in kar je še tega. Bolhe so postale nepotrebne. No, zaradi videza so jih še vedno nekaj natresli na prizorišče, kjer so lazile po svoje. Ostalo je bilo odvisno od spretnosti cirkuškega direktorja, da je gledalce prepričal v izurjenost žužkov.

Dandanes nastopajočih bolšjih cirkusov ni več dosti. Baje se ga da videti vsako leto na Oktoberfestu, in sicer takega z živo mrgolaznijo. Takisto jih nekaj kroži tako po Evropi kot po ZDA. A v glavnem gre za mehanske igrače, relikt preteklosti, ki očarajo le za nekaj trenutkov.





UBIJALCI IZ DALJAVE



Policijski ostrostrelci se ne trudijo preveč s kamuflažo. Pri varovanju dogodkov jih celo postavijo na vidna mesta, s čimer imajo vlogo odvračanja izgrednikov. Levi na sliki rokuje s protimaterialnim Barrettom M107 v mitralješkem kalibru 12,7 x 99 mm.

Aggressor se po obrazu pomaže z blatom, obleče v suho listje in se tiho kot miš odplazi med ene najbolj zloglasnih vojakov – ostrostrelce.

Vojske premorejo obširen nabor posebnih enot, ki burijo domišljijo z visoko izurjenostjo in tajnimi nalogami. Ena takih podvrst specialcev v enaki meri zbuja spoštovanje in nelagodje ... posebej med aktivnim vojaštvom. To pa zato, ker je v trenutku, ko se zaveš njihove prisotnosti, zate ali nekoga blizu verjetno že prepozno. In ker ponavadi ne moreš udariti nazaj, saj napadajo z razdalj ter prikritih mest, kjer jih je težavno že opaziti, kaj šele nanje natančno streljati. Njihove puške pač nesejo dlje od tvoje. To so ostrostrelci.



Angleški izraz sniper izvira iz Britanske Indije, kjer so v 18. stoletju uspešne lovce na kljunače (snipe) poimenovali 'snipers'. Danes pod tem izrazom najdeš lovce na ljudi. Praviloma v vojski in policiji, lahko pa, kot v primeru Agenta 47, izven njiju.

So kot boksar z dvakrat daljšimi rokami od tvojih, proti kateremu se moraš boriti z zavezanimi očmi. Občutek nemoči proti takemu bojevniku je snajperjem priboril zlovešči sloves, ki je dvorezne sorte. Po eni plati lahko že zgolj z navzočnostjo pomenijo hud udarec za moralo ter bojno sposobnost sovražne enote. Po drugi pa mnogokrat ne morejo računati, da se jih bo sovrag usmilil, če jih zajame. Ostrostrelstvo zato ni le gola fizika leta krogle, marveč zahtevna psihološka igra mačke in miši. Terja odlično izurjenost v boju za sovražno črto ter fizično in psihično trdnost.

Od vojakov do policistov

Preden se zazremo skozi daljnogled, je treba ostrostrelce popredalčkati. Obstajajo namreč trije razredi, ki se tako po oborožitvi kot taktiki razlikujejo. Najpreprostejši so del običajnih vojaških enot, ponavadi vsaj eden na pehotni oddelek, ki šteje ducat vojakov. Njihova naloga je preprosto povečati strelni doseg skupine. Običajne pehotne jurišne puške, kakršni sta M4 in naša FN2000, namreč na razdaljah nad tristo metrov hitro izgubljajo natančnost ter učinek na cilju. Oddelčni strelec ima zato v rokah z daljnogledom opremljeno avtomatsko orožje večjega kalibra in z daljšo cevjo, ki zavda tudi na daljavi okrog osemstotih metrov, a je slabše od blizu. V ZDA se je zanje udomačil izraz 'designated marksman'.

Druga vrsta so policijski ostrostrelci, ki s streh varujejo pomembne dogodke ali posredujejo pri krizah s talci. Čeprav so mojstri rokovanja s puško, so njihovi cilji običajno mnogo bliže kot vojaški – le redko dlje od stotih metrov! Toda njihovo delo terja drugačne pristope, recimo takojšnjo onesposobitev ugrabitelja z enim strelom, da ne bi poškodoval talcev.

Tretja in najbolj markantna sorta so pravi vojaški snajperji. To so tisti v vejevje odeti, po frisu počrnjeni komandosi z ogromnimi puškami, ki nesejo več kot kilometer. Gre za samostojne oddelke, sestavljene iz dveh ljudi. Eden je ostrostrelec, ki pritiska na sprožilnik, drugi pa njegov opazovalec, ki motri okolico in pomaga pri namerjanju. Takšna ekipa lahko deluje bodisi v navezi z ostalimi enotami, bodisi samostojno, pogostokrat globoko na sovražnem ozemlju. Zaradi tega mora biti vešča ne le v streljanju, temveč v kamuflaži in preživetju v divjini, kjer je lahko dneve brez zunanje podpore. Zaradi teh spretnosti se njihove naloge z golega polaganja nasprotnikov razširijo na izvidovanje in usmerjanje topniških ter letalskih udarov.

Ostrostrelec je vojaški termin, zato lovcev na neljudi semkaj ne prištevamo. ('Snajper' je spakedranka iz angleščine, ki jo bom sem in tja uporabil, ker mi nič ne moreš.) Brez dvoma je med lovci obilo ekspertov v pošiljanju krogel, toda streljanje ljudi je drugačno početje. Kot pravi eden od ameriških marincev: *"Ostrostrelstvo je zalezovanje živih tarč, ki bodo, če ne boš dovolj previden, streljale nazaj. S topovi."* Takenako to pomeni, da ni vsak, ki ga večerna poročila okličejo za ostrostrelca, to tudi v resnici. Mediji blazno radi vsakomur s puško v rokah nalepijo tak naziv. A za tako označbo potrebuješ natančnega strelca z daljnogledom, kot je bil Kennedyjev atentator Lee Harvey Oswald. Ali oni, ki so na Balkanu ter v Libiji streljali civiliste. Ti niso le ostrostrelci, marveč vojni zločinci.



Pri večjih daljavah se meri v trup, kar je ob kalibru takih pušk dovolj, da človeka ubiješ z enim zadetkom. Headshoti so stvar filmov in igric. V glavo se cilja le iz bližine, denimo ugrabitelje talcev.



Strelci oddelka uporabljajo kar starejše avtomate večjih kalibrov, ki spojijo natančnost na razdalji in hitrejše streljanje, če se enota znajde v boju prsa ob prsa. Tale ima iz M16tke izpeljano SDM-R.

Takratke in tadolge

Glavno orodje ostrostrelca je njegova puška. Njena osrednja vrlina mora biti natančnost, zaradi česar imajo nizko kadenco (pogostost streljanja), z repetirnim ali polavtomatskim delovanjem. Mehanizmi hitrostrelnih orožij namreč niso primerni za doseganje natančnosti! Veliki domet snajperic uravnoteža neučinkovitost ob večjem številu tarč in od blizu. Zaradi tega gre ostrostrelcu za nohte, če se mu sovražnik uspe množično približati. Zato ima opazovalec avtomatsko puško, če gredo razmere po zlu. V nasprotju s filmskim prikazom vojaki redkeje uporabljajo dušilnike poka. Primerni so za kratke razdalje, za daljnostrelne podvige pa potrebuješ nadzvočno strelivo, pri katerem so brez haska.



Ker ima strelni daljnogled majhen zorni kot, mora opazovalec imeti takega s širšim, da zazna morebitne nevarnosti. In z večjo povečavo, običajno dvajsetkratno, da dožene učinek na cilju.



Prvo pravilo urbanega boja je, da ne moliš cevi skozi okno. Možje so umaknjeni v notranjost objekta, s čimer jih je od zunaj teže zapaziti. Še tam so radi takole ovešeni z maskirnimi pregrinjali.



Slovenska vojska uporablja orožja francoskega proizvajalca PGM Precision. Ultima ratio je lažje v kalibru 7,62 mm, mini hecate ima 8,6 mm, hecate II (na sliki) pa je težka protimaterialna puška z dosegom 1800 m. Na ustju cevi se vidi razbijalo plamena.

Lažje ostrostrelne puške imajo kaliber 7,62 mm NATO in učinkoviti doseg do kilometra. Po tem raste obseg krogle, z njim pa doseg. Pri mitralješkem strelivu 12,7 mm pridemo do težkih in tako imenovanih protimaterialnih pušk, ki zavdajo celo z dveh kilometrov. Tako jih kličemo, ker lahko delajo luknje v slabše oklepljeno opremo. Ko nekaj takih krogel pošlješ v motorni del tovornjaka ali helikopterja, ne bosta več brnela po bojišču. Najslovitejša krepalica te vrste je Barrettova M82, še zdaleč pa ni edina ali največja. Lep spisek masivnih pušk uporablja ruski kaliber 14,5 mm, obstajajo pa celo ročni topovi v 20 milimetrih! Med zadnjo balkansko vojno so svojega, 'ročni top' RT-20, skonstruirali Hrvati.

Pritiskanje na sprožilnik

Zadevanje na daljavo je svojevrstna spretnost. Na kroglo v letu vpliva množica dejavnikov, o katerih si natančneje preberi v vedežu o balistiki v Jokerju 180, na stranki pod številko 4998. Najvplivnejša sta Zemljina gravitacija, ki kroglo vleče k tlom, in veter, ki jo pošilja kamorkoli že. Da se znebi vpliva prve, mora strelec poznati točno oddaljenost od cilja. Če se zmoti za sto metrov, bo točka zadetka več decimetrov više ali niže! Uporaba laserskega daljinomera večinoma žal ni mogoča, saj bi sovražnik lahko zaznal žarek. Zato si vojaki pomagajo z razmerji teles. Namerilni križec daljnogleda ima zareze, s katerimi morejo ob približnem poznavanju višine objektov izračunati njihovo oddaljenost. Nato vrednost vnesejo v daljnogled.

Bolj pasji je veter. Njegove smeri ni težko pogruntati, glede jakosti pa moraš uporabiti okolico, kot so kosi blaga ali zastavice. Najbolj izurjeni izkoristijo zračno zrcaljenje svetlobe, po domače fatamorgano, s katero se da dokaj natančno razbrati smer in hitrost vetra! Tudi to vrednost vnesejo v daljnogled kot zamik po smeri. Za večje podvige je treba upoštevati še, da je na višji nadmorski višini je zrak redkejši in s tem njegov upor nižji. Enako ob nižji temperaturi in vlagi.



Dobro zamaskiran par je z razdalje več sto metrov praktično nemogoče zaznati, dokler ne sproži. V taki pozi mora biti sposoben mirovati več dni, če je treba. Nemalokrat svoj cilj opazuje ure in ure, preden se odloči za strel. Vzeti življenje človeku, ki ga gledaš pri dnevni rutini, je stresno in zahteva jekleno osebnost.

Ko pride čas za strel, soldat umiri utrip, vdihne in blago izdihne. Na tem spodnjem koncu izdiha je telo najbolj sproščeno in tu mora biti trenutek strela. Stanje lahko z zadržanim vdihom raztegneš do največ desetih sekund, nakar začne telo protestirati in je treba postopek ponoviti. Tudi pritiskanje petelina je procedura, saj ga je treba premakniti s konico kazalca, da puške ne nagneš vstran.



Sredi strelnega daljnogleda vidiš gumbe za ostrino ter prečni in višinski zamik. Povečava je običajno desetkratna. Spodaj so vrste križcev. Desni ima značilne zarezice (mil-dot) za oceno oddaljenosti objektov.

Kot mah in kamen

Ko krogla poleti, postane res napeto. Najboljši snajperji lahko s standardne razdalje za svojo puško dosežejo prvi zadetek na mirujoči tarči v 90 odstotkih. Toda njihov daljnogled zaradi ozkega vidnega polja in nizke povečave ni primeren za ogled učinka. Tej nalogi je posvečen opazovalec z večjim, opazovalnim rešpetlinom. Hitro mora povedati, ali je šla krogla skozi lobanjo ali v tri krasne in odžebrati popravke za morebitne naknadne strele.

Če do njih pride, je odvisno od razmer po strelu. Razdalji in prikritosti navkljub ostrostrelci še zdaleč niso neranljivi. Ker pri večjih daljavah dušilniki odpadejo, lahko sovrag opazi plamen ali s pokom slejkoprej dožene položaj strelca. Ta je v zosu, če po njem vžgejo s težjim orožjem ali lastnimi ostrostrelci. Zato pripadniki tega poklica večinoma ne tvegajo več kot dveh zaporednih strelov, preden menjajo položaj.

Snajpersko zlato pravilo je torej: naj te ne opazijo! To velja tako za prihod, s čimer si pripravijo dober strelni položaj, kot umik, da iz operacije odnesejo celo kožo. V ta namen imajo dobro kamuflažno opravo, da se zlijejo z okolico. Še važneje pa je, da so odlično izurjeni. Ekipa mora teren dobro izkoristiti v svoj prid. Iz mahu in grmovja si napravi skrivališče ali se zabarikadira v porušeno stavbo, nakar mnogokrat več dni čaka na prave razmere za strel. Ja, v mirovanju, ob lulanju v plastenke in žvečenju energijskih tablic. Če si nagnjen k mravljincem od zaležanosti, tole ni zate. Odlična fizična pripravljenost je obvezna.

Izkušen snajperski tim ima za sovražno enoto uničujoče posledice. Z ubijanjem častnikov in pomembnega kadra, kot so inženirji, radisti in zdravniki, onemogoči njeno delovanje. Še hujši zna biti udarec za moralo. Soldatje, ki jih je nenehno strah, da bodo od nikoder dobili kroglo med oči, so živčni, utrujeni in se slabše odrežejo v boju. Ni izjema, da je en dobro postavljen snajper k tlom ure in ure držal vso četo, ki je bila povsem paralizirana! Tega je zmožna redkokatera druga majhna vojaška skupina.

S protimaterialnim orožjem opremljeno moštvo lahko onesposablja vozila in dragoceno opremo, kot so radarji ali rezervoarji goriva. Na drugi strani je lahko prikritež koristen, čeprav ne sproži in le izviduje, saj ima dvojica ponavadi s seboj radijsko postajo za stik s poveljstvom. Nekateri se izurijo še za usmerjanje letal in topniškega ognja.

"S te razdalje ne bodo zad ..." *crk*

Človek bi pričakoval, da imajo ostrostrelci spričo svoje potentnosti cenjeno in bogato zgodovino. A ni čisto tako, četudi so natančen puškovni ogenj v vojskah uporabljali že za časa velikih napoleonskih formacij, ki so z mušketami krogle trosile v salvah. Poleg takih postrojenih vrst so imele armade še enote lahke pehote z daljšimi mušketami, ki so sovražnika maltretirale z večjih oddaljenosti. Najbolj samosvoja vrsta so bili strelci na ladijskih jamborih, ki so ciljali admirale. Tako je francoski leta 1805 med bitko pri Trafalgarju, ki so jo Britanci sicer dobili, smrtno ranil legendarnega britanskega admirala Nelsona.



Severnjaški ostrostrelec na drevesu med državljansko vojno. Prvi strelni daljnogledi so dospeli sredi 19. stoletja. Bili so primitivne naprave, a z do petkratno povečavo boljši od prostega očesa.

V ameriški državljanski vojni so ti pehotni izvidniki v roke prvi dobili puške z risano cevjo, kar jim je močno povečalo učinkoviti domet. To je z glavo plačal severnjaški general John Sedgwick, ki ga je 1864 južnjak pihnil z oddaljenosti 900 metrov. Menda ravno po tem, ko je zatrdil, da sovrag "na tej razdalji ne bi zadel niti slona." Bil je žrtev z najvišjim činom v unionistični armadi v vsej vojni. A hkrati je tako postopanje strelski profesiji škodilo, saj so jo imeli za strahopetno, ker se žrtev ponavadi ni mogla 'pošteno braniti'. Zato je bil odnos vojska do ostrostrelcev tistihmal nekam dvoličen. Uporabljali so jih vsi, slavili pa redki.

Nemški moto: desetkrat maskiranje, enkrat strel

Sodobno ostrostrelstvo se je začelo razvijati med prvo svetovno vojno. Tehnološki razvoj je ponudil natančnejše puške in boljše namerilne daljnoglede. Za nameček se je spopad izrodil v nepremično gnitje v rovih, to pa je bilo kot nalašč za ostrooke strelce. Ti



Levo Finec Simo Hayha, s 505 ubitimi sovražniki še danes najuspešnejši ostrostrelec vseh časov. Desno Rus Vasilij Zajcev, ki ga poznaš iz Sovražnika pred vrati. Njegov dvoboj z majorjem Königom je najverjetneje izmišljotina sovjetske propagande.

so pobirali krvavi davek med zdolgočasenci, ki so molili glave čez prsobrane. Zagon so dali Nemci s kvalitetnimi kukali, hitro so sledili ostali. V blatu Francije so se rodili klasični prijemi, kot sta delovanje v paru in odkrivanje sovražnih strelcev z vabami, ki jih je nasprotnik ciljal in s tem izdal svoj položaj.
A ker ostrostrelstvo še ni veljalo za časten poklic, enot niso cenili in so jih po koncu vojne povsod razpustili! Ko je izbruhnila druga, je šlo spet vse od začetka. Tokrat so bili sprva v prednosti Sovjeti. V rusko-finski vojni na prehodu v 1940 so jim namreč finski ostrostrelci pošteno izprašili riti, iz česar so se mnogo naučili. Izurili so naravnost gigantsko število natančnežev, več kot deset tisoč, med njimi veliko žensk, kar je še danes posebnost! Ni čudno, da jih je sovjetska propaganda povzdignila v junake, kajti med nacističnimi častniki so zahtevali ogromno žrtev. Nemške snajperje pa poznamo iz ždenja po francoskih zvonikih v Reševanju vojaka Ryana in Medal of Honorju. Z odlično kamuflažo tako v travnatem kot pozidanem okolju so se še najbolj približali moderni podobi tega poklica. Japonski so se najraje zadrževali na drevesih, s košarami listja na glavah.

Moderni duhovi s puškami

A glej zlomka, tudi po drugi svetovni vojni so to s krvjo pridobljeno znanje pospravili v predale. Sovjetske enote so ohranile ostrostrelce na ravni oddelka, ki so postali vidni, ko so leta 1963 uvedli svetovno znano puško SVD dragunov. Američane pa je morala v rit suniti gverilska nevarnost vietnamske vojne, da so nehali početi neumnosti in ustanovili stalne snajperske šole.
Za to je v mnogočem zaslužen Carlos Hathcock, najbolj ikoničen in sloviti ostrostrelec vseh časov. Ne drži sicer rekorda v številu pobitih sovragov, ki gre Fincu Simu Hayhi iz zimske vojne z Rusi. Toda njegovi podvigi v Vietnamu so legendarni. Med drugim je z 2286 metri petintrideset let držal prvenstvo v najdaljšem potrjenem zadetku. Dosegel ga je s težko strojnico M2 browning, na katero je postavil daljnogled! Vietkongovci so nadenj poslali svoje ostrostrelce, ki jih je v dvobojih vse po vrsti potamanil. Kako nadčloveško potrpežljiv je bil, pove podatek, da se je nekoč proti cilju več dni plazil skladno z nihanjem trave v vetru, centimeter za centimetrom. Gotovo je bil prav on navdih snajperističnemu šefu v Metal Gear Solid: Snake Eaterju, ki se v šestdesetih odvija v azijski džungli.
Hathcockov rekord je šele leta 2002 podrl Kanadčan Rob Furlong, ki je talibskega borca v Afganistanu potrofil čez 2430 metrov. Pred štirimi leti ga je s puško Accuracy International L115A3, takisto v Afganistanu, presegel Britanec Craig Harrison, ki z 2475 metri ostaja v vodstvu. Da so se začeli uspehi vrstiti ravno tam, ni naključje, saj nadmorska višina povečuje doseg izstrelkov, pusta pokrajina pa vidno polje.



Na fronte danes prodirajo napredni detektorji strelov, kot je na terence pritrjeni ameriški boomerang. S poslušanjem zvoka leteče krogle natančno doženejo, kje tiči napadalec. Najboljši protistrup zanje je prijateljski ostrostrelec. Sicer pa na splošno častniki nosijo nevpadljive oznake in se skušajo pomešati med ostale vojake, da si jih ne bi izbrali za tarčo.

Zahodnim silam se izpopolnjen trening snajperskih enot v zadnjih desetletjih odlično obrestuje. Nadvse primerni so za sodobno zahtevo po nizki postranski škodi med civilisti, saj njihovi dobro merjeni streli odstranjujejo upornike z manj buma, ko če bi vanje pošiljal granate. Naposled so dobili polnopraven status kirurškega razreševalca problemov na bojišču, ki bi si ga zaslužili že mnogo prej. Seveda, dokler so naši. Sovražni so pa nepošteni strahopetci! Sedaj jih moraš samo še ugledati, da bi jim to zabrusil v frise ...



Filmski prikazi ostrostrelcev zvečine pretiravajo z njihovo natančnostjo, na primer Shooter. Ryanovo reševanje in Sovražnik pred vrati sta za kanec bolj verodostojna. Najbolj pristna je strelska scena iz The Hurt Lockerja. In hkrati najbolj dolgočasna.



Babše rokuje z eno najbolj znanih težkih pušk, McMillanovo tac-50, s katero je streljal tudi v besedilu omenjeni Rob Furlong. Na civilnem trgu stane okrog deset tisoč evrov. Za imetje takšnega orožja moraš biti pri nas član strelskega društva ali lovec.



Ostrostrelstvo je bilo vselej pomemben del gverilskega boja, saj lahko z njim manjša skupina ogrozi močnejšo silo. V Iraku je pred leti razsajal Juba, ki je bil verjetno propagandni naziv za več iraških ostrostrelcev. Na sliki sirski upornik s puško dragunov.



ŠEF

RENČEČA POKVEKA NA POTI DO JUNAŠTVA

Ker ima Sneti posebno službo, so neobičajni tudi njegovi šefi. Med njimi ni poštirkancev srednjih let in delovodij s črnim za nohti, temveč mu najedajo gromozanske nakaze, ki ga hočejo pregrizniti, potacati, skuriti ter poscati. On jih skuša udomačiti le s pipcem in dobro voljo.

Sefjevečjebitjekitepričakamedobičajniminivojiinsovražnikitertitemeljitoizpraširitpapožrekarostanetoječlanekonjem. Hm, kaj? “Člane konjem”? Pa kar brez presledkov, vejic in pik?! Kakšna blaznost je zdaj to v skorajda uravnoteženi publikaciji, ki ima od nekdaj zelo v čislih ločila?!?! Nič bati, Jokerjev redigent ni odšel do konca po cesti, ki vodi v norišnico. Gre za ilustracijo tega, kako važni so predahi. Poved je moč z nekaj truda dešifrirati, gotovo pa na tak način skupaj zbit tekst ni ne privlačen, ne razumljiv. Zapisati bi ga moral tako: *“Šef je večje bitje, ki te pričaka med običajnimi nivoji in sovražniki ter ti temeljito izpraši rit pa požre, kar ostane. To je članek o njem.”*

Šerifi zla

Na enak način, kot je razumljivejša poved s presledki, lepše teče igra, ki ima šefe. Ti zajetni, sposobnejši, bolj ogrožajoči sovražniki na koncu stopenj ali območij so neogiben del dosti zvrsti. So kot kosti v telesu, vejice v stavku, plima in oseka pri valovanju morja. Rabijo enakemu namenu kakor rima v poeziji in zaplet ter razplet v drami. Nadalje brez njih naš lik ne bi postal herojski, kar je običajen smoter špilov. Pravzaprav so šefi bistven del jezika iger, kajti te so povečini zgrajene iz konflikta, oni pa so kristali slednjega.

Prisotni so vse od leta 1975, ko je Dnd, obskurno analna potikalka po ječah, ciljno čarobno kroglo skrila v sobo in jo zastražila z zlatim zmajem. Razcveteli so se v dobi avtomatov, zlasti v osemdesetih, ko so proizvajalci skušali igralce z glavarskimi kosmatuljami zatreti še bolj kot običajno in jih prisiliti k temu, da se znebijo dodatnih kovancev. Ko si jih skušal ustreliti, so revolver potegnile hitreje od tebe, in ko si se jim namenil skočiti na glavo, so od nekod instantno potegnile čepico s špicami. Se spomniš Willyja iz Double Dragona, čigar strojnica je v trenutku porazila bratski kungfu? INSERT COIN!

Take akrobacije so nekatere pripravile do mnenja, da šefi niso kul, da so nepotreben ostanek preteklosti. Z njimi se ne strinjam. Res je, da jih določeni žanri ne potrebujejo – naj bi v simulaciji gradnje mesta tekmovali z nadmočnim računovodjo ali v Fifi skušali zadeti več prostih strelov kot Cristiano Ronaldo? Bolje, kot



Zgodovinarji **prvega šefa pripisujejo igri Dnd**, ki je tekla na nam neznanem sistemu PLATO. Frpjka, ki jo je tvorilo dosti teksta in ščepec primitivne grafike, se je zgledovala po namiznici Dungeons & Dragons. V vlogi heroja smo se podali v večnadstropno labirintno ječo, po kateri smo iskali dvoje zakladov: sveto čašo in kroglo. Slednjo je čuval zlati zmaj z milijonom enot zdravja, pred katerim je stalo še trideset manjših pošasti. Če smo kadarkoli umrli, smo izgubili vse. Njega dni so bile igre neusmiljene.



Navajeni smo, da šefa srečamo na kraju stopnje. Kaj pa, **če je obračunu z njim namenjen ves nivo**? To smo doživeli v več primerih. Delno je v to skrinjo posegel vznemirljivi finale Half-Life 2: Episode 2. Najprej je bilo treba odbiti napad Combina, nakar je začelo nadte eden za drugim laziti trinajst pajkastih striderjev, ki so se lotili tako tebe kot stavb. Drugi primer je obračun v Metal Gear Solid 3: Snake Eaterju, kjer se v vzdržljivostni ostrostrelsko-skrivalni bitki spopademo z veteranskim snajperjem The Endom. Ta nima vnaprej določenih poti, temveč je bitka dinamična in se odvije na širokem ločenem območju, polnem džungelskega rastja. No, mama tovrstnih šefovskih bojev, ki so hkrati vsa stopnja, je legendarni tretji nivo v šuterju R-Type. Tvoja ladja ves čas leti pod ali nad orjaško križarko, ki te obstreljuje in te hoče zdrobiti s premikanjem.



Avtomatna tradicija pretepačinam veli, da nas mora na koncu enoigralskega načina pričakati **totalno goljufiv šef**, ki kot da bere naše vnose, ima nenaravne vzorce, reagira s svetlobno hitrostjo in nas naposled premlati kot tepih. Dural v Virtua Fighterjih, Gill in Seth v Street Fighterjih, Ogre v Tekkenih, Tyson v Mike Tyson's Punch Outu – ter, seveda, ubijalci živcev v Mortal Kombatih. Zadosti neprijetna sta že vladar Netherrealma Shao Kahn in njegov podrepniški coprnik Shang Tsung. Trnovo krono pa si nadene Goro, štiriroka plemenitaška abominacija, ki te je v izvirnem MKju prijela, kakor hitro si se ji približal in miroval delec sekunde preveč. Zgrabil te je tudi iz zraka, iz počepa in ko si letel čez zaslon. Ali pa si je zamislil, da te bo teleportersko potacal. Z močnimi, spočetka težko predvidljivimi gibi je bil odgovoren za marsikak izlet igralnega pripomočka v zid. V zadoščenje nam je bilo, ko mu je Johnny Cage v filmu MK zdrobil jajčka. Približno enako tečna sta bila žlahtnik Kintaro, ki ga nisi spoznal po kiti, marveč po tigrasti buči, in kentavrasti Motaro.



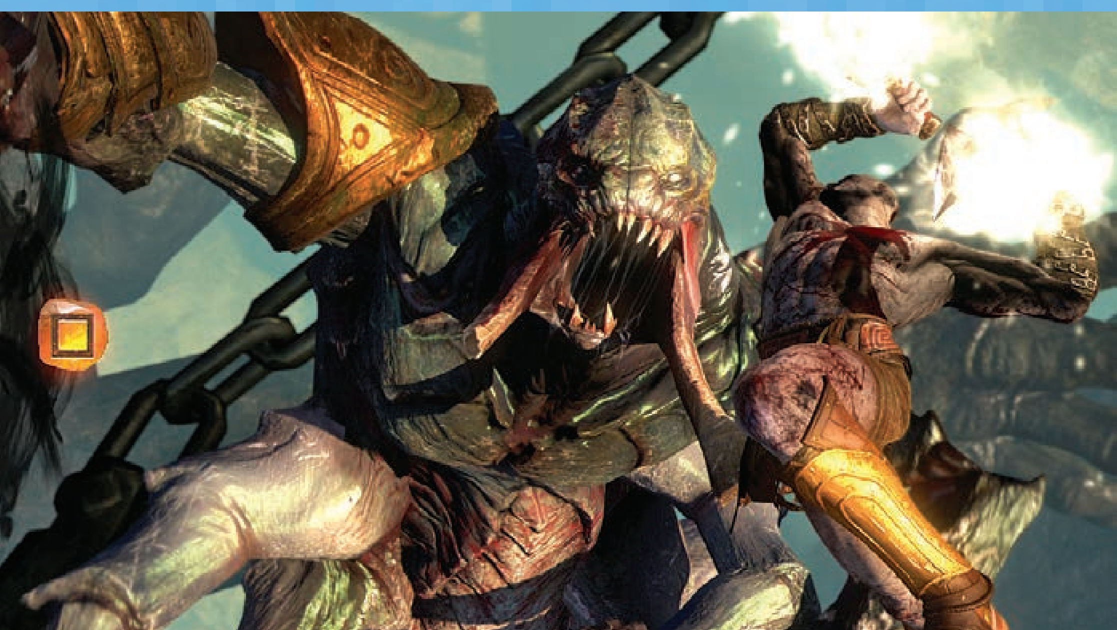
Meje **'boss rusha'**, zaporednega obračunavanja s šefi, ki so edini nasprotniki, prebije edinstveni, umetniški, čislani Shadow of the Colossus za PS2 (in v HD-inačici za PS3). Tretjeosebno igramo kot mladenič, ki po tihi, samotni deželi teče in jezdi do ogromnih bitij iz skale in dlake – kolosov. Po njih pleza in jih mlati, dokler ne klecnejo. Eni so dvo- in drugi štirinožni, tretji plavajo, četrti letijo. Soroden koncept samih šefov uporabljata Infinity Blada za iOS.



Včasih naletiš na igro, kjer šefi postanejo gromozanski zato, ker glavni junak **podleže sumljivim substancam.** Tak je Far Cry 3, kjer junaku Jasonu dajo strup, nakar se v domišljiji sooči s črnim titanom v rdeči maski. Ta je hkrati edini občutljivi del 'Ink Monsterja'. Če Jasonu ne uspe, ga ne čaka lekcija iz Matrice, kjer telo umre, če tako menijo možgani, temveč se ne dokaže kot vojščak iz legend in mu zato spodleti. Podobno zadetkarski je spopad Batmana z Jokerjem v Arkham Asylum, le da si hecnega prahu ne vbrizga Netopirmož, temveč večni norec, zaradi česar zrase čez vse meje in je še bolj psihotičen kot običajno. Pa dobro udari.



Resident Evil 3 je vpeljal **šefa, ki nas zasleduje skozi vso igro**. Nemesis je malodane nepremagljiv supervojak iz linije Tyrant, ki ga korporacija Umbrella pošlje v zombijaško mesto Raccoon City obračunat s specialci iz enote STARS. Mednje sodi naša junakinja Jill Valentine, ki Nemesisa večkrat porazi s strelnim orožjem, eksplozivom in rabo okolice, a se spaka vedno znova dvigne in jo preganja naprej. Še bolj ihtava, bolj zmutirana, močnejša. Kot bi poslušal Kyla Reesa v filmu Terminator: *"S tem sovražnikom ni kupčij. Ni pogovora. Ne čuti usmiljenja ali obžalovanja ali strahu. In absolutno ne bo se ustavil, nikdar, dokler ne boš mrtva."* Mimogrede, tako kot v Terminatorju je glavni lik ženska, kodno ime Nemesisa pa je T-103. Jill pred do zob oboroženim, tentaklastim, zobatim humanoidom nima miru, dokler po urah tesnobnega bega ne uporabi prototipskega railguna.



Sekvence QTE – Quick Time Event so miniigre, ki ti odvzamejo običajni nadzor in zahtevajo, da pritiskaš gumbe v skladu s tem, kar je prikazano na zaslonu. V tem prizoru iz God of War: Ascension je treba do časa stisniti kvadrat na PS3jevem joypadu, kakor je označeno na levem robu ekrana. Če ti uspe, bo Kratos zverini potisnil rezilo v gobec in jo za vedno odrešil slabega zadaha. V zameno za poneumljenost smo deležni filmskih scen, ki med običajnim igranjem ne bi bile mogoče. Na podlagi uspeha Boga vojne QTEje v glavarskih bitkah tretjeosebnih sekljačin srečujemo pogosto, tudi zato, ker dizajnerjem omogočajo stvarjenje orjaških bitij in domišljijsko vihtenje kamere. Na misel pridejo Bayonetta, Asura's Wrath, novodobni Prince of Persia ... Skratka, množica iger, kjer bi po normalni poti ne dosegli šefove betice, ki jo ima nekje med oblaki.

da je šef posiljen, je, da ga ni. To upošteva kar nekaj modernih iger, ki hočejo dajati vtis, da se spogleduje-jo z resničnostjo, na primer Call of Duty: Black Ops 2. Mislim pa, da se pomisleki glede obstoja šefov zveči-ne ne tikajo toliko razmišljanja, ali naj bodo, saj so marsikod nepogrešljivi, marveč tega, kakšni so. Tu je variant nemalo.

Tepi, kar se lesketa

Šefovski dizajn sledi določenim svetim vodilom. Na idejni ravni je zaželeno, da je bitka s kolovodjo čust-vena, poskrbeti mora, da se nekaj razreši, in mora te nasititi. Naj bo izzivalna, a ne frustrirajoča. Dobro je, če je načelnik vizualno impresiven in če prispeva ep-ski rompompom, a ne do te mere, da bi grafični raz-tur oviral igranje. Nihče se ne pritožuje, če srečanje postreže s kako izvirnostjo ali posebnostjo. In vse skupaj mora biti smiselno umeščeno, ne da kar tako uleti megapošast, ker izdelovalci niso našli druge rešitve. To je dovoljeno le Sudi51 in CliffyjuB.

Skratka: šef napolni ves zaslon, je črn in moder, ima tipalke in te prvikrat ubije kot mlado prase. In običajno nato še drugič, pa tretjič ... Ne tako kot v filmih, kjer glavni negativec po ruvanju obvezno umre. Tu umremo mi. Ej, interaktivna zabava je kaljenje v ognju! Mogoče ravno pri šefih začutimo poglavitno razliko med pasivnim udejstvovanjem, kot je ogled filma, in aktivnim, kot je igranje.
Tipskih gradnikov obračunov z zapovedovalci ni težko prepoznati. Ko smo soočeni z direktorjem, je na nas, da se izmikamo, branimo in napadamo ob pravem času, naj bo to s strelnim orožjem, magijo ali od blizu. Klasična postavitev je taka, da se iz oči v oči z gospodarjem znajdeš sam v omejenem prostoru. Bodisi se giblje, bodisi je statičen; pri tem rad zaseda vso prednjo stran arene in te udar-ja, obstreljuje ter obmetava.
Ne glede na vrsto gnusobe ji moramo nemalokrat poškodovati občutljive točke, ki se rade bleščijo. S tem ji klestimo energijo, ki jo v novejši dobi sim-bolizira črta z zdravjem. Varianta je, da uničujemo



Bob Barbas iz še svežega DmC Devil May Cry je pri-mer šefa z dokaj razširjeno glavarsko lastnostjo. Orjaški digitalni fris, ki spomni na hologramsko projekcijo, je sam po sebi neranljiv. Zvijača je v tem, da **poškodujemo okolico**, v tem primeru očitne plat-forme v tleh. Tedaj Bob z rjovenjem da vedeti, da ga boli in da se sekira, ker je bil tako butast, da se je ju-naku tako izpostavil. Tovrstnih primerov, ki so skre-gani z logiko, a to pač sprejmemo v interesu igra-nja, je še dosti. Na primer kristali, razporejeni okrog zaključnega šefa Nihilantha v Half-Lifu 1. Ko jih po-strelimo, alienska ogaba razkrije utripajoči zeleni možgan, ki ga promptno speštamo.



Tudi v pustolovščinah srečaš mnoge šefe! Na kraju Monkey Islanda 2 preži gusar LeChuck, ki se ga lotiš z vu-du lutko, oplemeniteno z lobanjo, kosci brade, žaltavimi gatami in useknjenim robcem. Vanjo zapičiš injekcijo in LeChuck med bolečinami zbeži, nakar ga najdeš in lutki odtrgaš nogo. In zato imajo pirati leseno nogo, otroci. Kljub neakcijskosti zvrsti je glavarjev še dosti. Iz King's Questa V se spomnimo coprnika Mordacka, na katerem je bilo treba uporabljati pravilne uroke, ko se je spreminjal v razne beštije in naposled v ognjen krog. Celo na koncu Day of the Tentacle smo morali poravnati račune z vijolično lovko, seveda na hecen način.



Člani najemniške skupine Tyrants se v Deus Ex: Hu-man Revolution, izkažejo za povsem **zgrešene šefe**. Med trideseturno igralsko izkušnjo o njih izveš bore malo ali nič, zato čustvena povezava odpade. Nakar jih v plehkih strelskih obračunih nadvladaš s surovo orožarsko močjo, ki je junaku ne manjka. S tem igra zanika svojo siceršnjo filozofijo svobodnega posto-panja in reševanja problemov.



Razdeljenost šefa na faze ilustriram s C'Thunom, enim od Starih bogov v nalinijskem frpju World of Warcraft. Dermatološko sumljivi potomec rakovice in gobana čemi na koncu templja v Ahn'Qiraju, na-menjenega skupinskim odpravam za štirideset ljudi – torej je **raid boss**. V prvi fazi napada s škodljivim pogledom in kremplji, ko mu napadalci spijejo zdra-vje, pa sledi težja faza z lovko, ki ni vijolična. MMOji so uvedli še dve vrsti šefa. Ena so **gear checki**, ki se jih ne da premagati, dokler ves raid nima zadosti do-bre opreme. Drugim pa pravijo **blokade** in so nepre-magljivi, dokler jih programerji ne naredijo ranljive.



Največji izziv dostikrat ni zadnji šef, marveč **su-peršef**, ki se skriva v globinah igre, pripravljen, da poniža tiste, ki mislijo, da so zaobvladali vse. Kar nekaj mi jih pade na pamet, od licha Kangaxxa v Baldur's Gate II prek Cow Kinga v Diablu 2 in Aku-me v več Street Fighterjih do raznih Weaponov v Fi-nal Fantasyjih. Prav ta serija japonskih frpjk je zna-na po zajebanih županih izven osrednje štorije, naj gre za Omega Weapon v FFVII ali za Penance v FFX. Ubožce najbolj tepe Yiazmat v Final Fantasy XII. Fu-turistična, tacajoča štirinožna reč z dobrimi 50 mili-joni hit pointov, kar je največ v vsem univerzumu FF, in areno, polno pasti, za najmanj uro zaposli ce-lo najbolj nabildane druščine. Sposobna se je in-stantno pozdraviti in se ne zmeniti za nobene poškodbe razen kombinacijskih. Menda se jo da uničiti v petdesetih minutah, če si nasnifan koke.



Kaj bi naredil tipu, ki ti je po vsem sodeč iz čiste zlo-be ubil k srcu priraslo, nadvse simpatično prodajal-ko cvetja, nežno rožico v surovem svetu? Verjetno bi do njega občutil pravo jezo in slo po maščevanju. To je tisto, kar Sephirotha iz Final Fantasy VII umeš-ča med največje negativce v igrah. Ponavadi s šefi nimamo **intimnih čustvenih povezav** izven refleksne-ga gnusa in želje po preživetju, saj gre v zgodbah za klasično površna bajanja o reševanju sveta (vse preširok pojem!) in nastanku junaka (junaki nimajo čustev!). Clouda pa k hladnemu, zaničljivemu Sephi-rothu usmerja žgoča osebna zamera. Boj na kraju ni najboljši v igri, smo pa, ko Sefija dokončno spoha-mo, notranje zadovoljeni. Čeprav Aeris zato ne oživi.



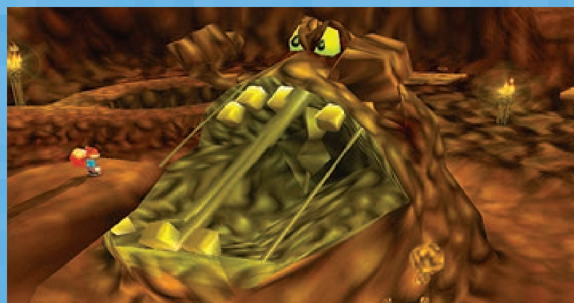
Ko imaš nekaj špilarske kilometrine, te šefovski spopadi vizuelno še zmerom navdušijo, igralno pa niti ne, saj se podrejajo uveljavljenim smericam. A občasno naletiš na **domišljijskega nasprotnika**, ki dokaže, da imajo nekateri razvijalci možgane in srce. Ter poniglavo žlehtnobo za povrh. Tak je Psycho Mantis v Metal Gear Solidu 1. Lebdeča sitnoba v gasmaski zna brati misli, kar je izraženo tako, da se vedno izmakne tvojim napadom, če uporabljaš igralni plošček. V verziji za PC moraš s slednjega preiti na tipkovnico, v inačici za playstation pa vzeti kontroler iz porta 1 in ga dati v port 2, ki ga Mantis ne zna nadzorovati. Dodatni bonbonček v playstationovi inačici je, da šef pregleda pomnilniško kartico in če na njej najde shranjene položaje iz drugih iger, to komentira. Na primer *"So you like adventure games?"* ali *"Hmm you have not saved very often! I can read you like an open book!"* Celo tako foro ima, da ti veli, naj postaviš kontroler na tla, nakar ti pove: *"I will now move the controller by the power of my will alone!"* Tedaj plošček zavibrira. Kojima car.



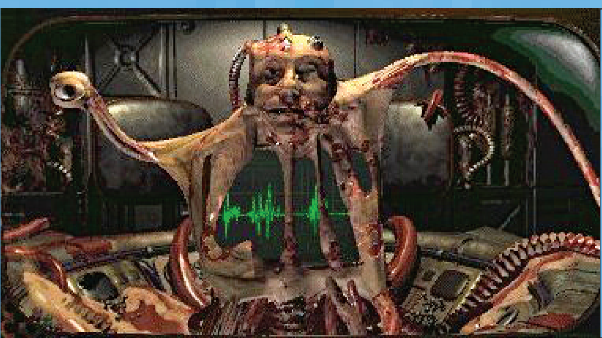
Masovne spletne erpegejke so polne šefov, ki jih družno odstranjujejo cele horde ljudi. Eden od njih je Kerafyrm, The Sleeper v EverQuestu, ki ima to posebnost, da naj ga ne bi bilo moč ubiti. Da bi Spečega zbudili, morajo bojevniki najprej poraziti štiri stražarske pozoje. Šele tedaj strašanski Kerafyrm odpre veke in ga je moč napasti. To je novembra leta 2003 storilo kakih sto osemdeset igralcev iz treh velikih cehov. A ko ga je po treh urah boja spravilo na 22 % zdravja, je smaugovska beštija izginila! Igralci so domnevali, da gre za hrošča, vendar se je izkazalo, da so nadzorniki špila boj ustavili, ker naj bi se rulja dragocene živali lotila "na nepravilen način", in jo vrnili v prvotno speče stanje. Folk je norel, a pomagalo ni. Naskočiti so ga morali še enkrat. Zmaja, ki ima stokrat več zdravja od vsake druge zverine v EverQuestu in ga je moč potolči le enkrat na vsakem strežniku, so porazili dva dni kasneje.



Vajeni smo, da v šefovski bitki slejkoprej zmagamo in tako končamo igro. Sem in tja pa se avtorji poigrajo s tem nenapisanim pravilom. V kavbojščini Red Dead Redemption – pazi, kvarniki! – našega (anti)junaka čaka **bitka, ki je ne more dobiti**. Potem ko se lovec na glave John Marston upokoji na ranč, kjer z ženo in sinom sadi rožice in kumare, ga nekega dne napade toliko sovražnikov, da obvezno umre. S tem poplača svoje grehe, mi pa prevzamemo vlogo njegovega sina Jacka. Se bo maščeval za očetovo smrt? Če poznaš vesterne, veš tudi odgovor na to vprašanje.



Ob kakem šefu ti gre na kozlanje od gnusa nad njegovo cenenostjo. Pri nekaterih pa se ti zna **želodec obrniti iz drugih vzrokov**. Recimo pri Great Mighty Pooju iz pobalinske akcijske pustolovščine Conker's Bad Fur Day za nintendo 64. Veliki mogočni kakec je čisto pravi kup židke driske, ki domuje v omamno dehteči kanalizacijski pečini. Poraziš ga z lučanjem rolic sekretpapirja v smrdljivo gofljo, ko se trudi z baržunastim, temnorjavim tenorjem zapeti: *"I am the great mighty poo / and I'm going to throw my shit at you! / A huge supply of tish comes from my chocolate starfish / How about some scat you little twat?"* Ko ga dovolj obrišeš, se razleti steklo, ki ovira dostop do kotlička, nakar ga lahko splakneš. Njegova sorodnika sta močvirski zlodej v Demon's Souls in Gurdy, nakaza iz krvavečih turov v Binding of Isaac.



Niso vsi glavarji taki, da jih moraš obvezno potolči z ognjem in mečem. Včasih se najde kak, ki ti je **pripravljen prisluhniti** – denimo The Master, zaključni sovražnik v izvirnem Falloutu. Ko prideš v trezor napol biološkega, napol tehnološkega nadgravža, se lahko odločiš, da ga boš premagal v boju. Pri tem moraš biti pripravljen na gatlingove laserje, lebdeče oči in pomagaške supermutante. Prav tako mu je moč nastaviti jedrsko bombo. Najbolj elegantna rešitev pa je, da se z njim pomeniš. V tem primeru mu razodeneš, da so mutanti neplodni, nakar stori samomor. Pero je včasih res močnejše od meča.

Bitch – Kuzla iz Alienov je prototipni šef, kajti boj poročnice Ripley v robotskem viličarju z materjo pošasti na kraju filma Aliens je kulten. Sliko iz Aliens vs Predator pa priobčujemo zato, ker bi rad na njeni podlagi razložil še eno lastnost šefov v igrah. Ravnatelj namreč dostikrat ni sam, temveč ga spremljajo **tropi manjših nakaz**. To lahko boj naredi zoprn vsled gneče ali prelahek, saj zna biti osrednji monstrum preveč lignjast, ko opraviš z minioni. Varianta prijema je, da predstojnik akademije Gnus sproti leže ali priklicuje tečnobe, ki te naskakujejo, tako kot to z gmizavčki rada počne sprijeno oplojena Kuzla. Od take baže bossov se nemara spomniš velikanskega Crawmeraxa iz Borderlands, ki te je obsipaval s črviči, Ramma iz Gears of War, ki je nadte pošiljal Krylle, in Androssa v Star Foxu 64, ki je za ogrožanje tebe uporabljal kosce lastnega frisa. Nekje vmes med navadnimi šefi in podložniško obogatenimi so **večdelni**, kot je Seven Force iz mega drivovih Gunstar Heroes. Tvori ga sedem kosov in vsak ima lastno obliko. Treasure, pač.





Minišefi oziroma vmesni šefi, se pravi sovražniki, ki niso tako močni kot pravi kolovodje, a so silnejši od običajnih nasprotnikov, so v igrah stalnica. Bržda ni bolj ikoničnega, kot je Shambler v prvem Quaku, katerega so si mnogi zapomnili bolj od obeh orenk glavarjev osnovne igre, Chthona in Shub-Nigguratha (da, vpliv H. P. Lovecrafta). Jetijska nakaza je masivna, hitra, ima nadležen električni napad, ki deluje na razdaljo, in je manj občutljiva na eksploziv. Pokonča te hitro, zlasti v gneči drugih baštardov.

okolico, zaradi česar nemeza kam pade, ali jo ranimo z eliminacijo življenjsko nujnih elementov, ki so seveda priročno razporejeni v bližini. Sive celice pač niso prepoznavna lastnost poglavarjev, razen če mezijo iz lobanje in na njih piše "STRELJAJ SEM!" Ko kolovodjo zadosti ranimo, uvidimo še eno tipičnost – levitev iz osnovne v vsaj eno močnejšo obliko (fazo), kjer dobi novo podobo, gibe in sposobnosti. Faz je navadno med dve in pet, pri čemer gre mnogokomu na živce, če vmes ni nadzornih točk, kajti to rado pelje do rutinskega ponavljanja.
Kinematografsko veličastnost dostikrat poudarjajo sekvence QTE (Quick Time Event), kjer je treba pritiskati gumbe v skladu z navodili na zaslonu. Zaradi povečane hollywoodskosti špilov so se QTEji močno razpasli. Minimalistično nasprotje tega so pretepačine eden na enega, kjer zaključni sovražnik ogabno goljufa. Kdor je dosegel Setha v Street Fighterju 4, ve, o čem govorim.

Vrste in pojmi

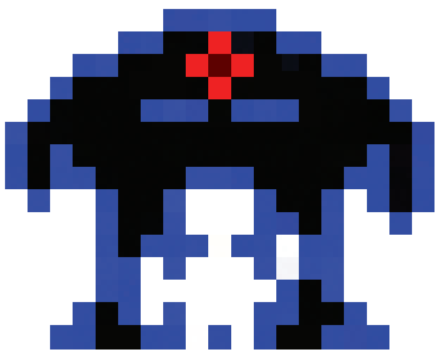
Šefi so najpogostejši v akcijskih igrah, kot so strelske in sekljalne. Tu ne manjka mitoloških pošasti, žuželk z motnjami rasti in visokotehnoloških neprijetnosti, med drugim zblaznele umetne pameti, a ne, Portalova GLaDOS? Nič manj jih ni v igranju domišljijskih vlog – frpjkah ali erpegejih. Tu so šefi mejniki, s katerimi preizkusimo, ali so naši junaki zadosti nabildani, da bi lahko stopili v naslednje območje. Naj gre za nobel zmaje v Skyrimu ali kužne ostude v Dark Souls. V teh žanrih zvečine srečujemo široko poznano obliko šefa, torej velikansko kreaturo, v katere poraz moraš vložiti ekstra trud. Zahteve se povečujejo, dokler ne dosežeš 'final bossa'. A saj veš. Večji kot je, huje pade!
So pa tudi drugačne, bolj domiselne variante. Šefovski boj je lahko raztegnjen čez vso stopnjo (Half-Life 2: Episode 2, Metal Gear Solid 3) s podmnožico, da šef JE ves nivo (R-Type) ali da te stalno zasleduje velik, domala neranljiv sovražnik (Resident Evil 3). Ni malo iger, ki te soočijo s senčno oziroma temno inačico samega sebe, recimo Prince of Persia, kjer te naskoči 'dark prince'. V nekaterih dirkačinah se ti po robu postavijo šoferji, ki jih moraš prehiteti, da dobiš njihov avto – nazadnje smo to počeli v Forza Horizon. V simulacijah letenja, kamor sodijo tudi nekatere resne vesoljske igre, imajo tako vlogo asi, kot so kilrathijski v Wing Commanderjih. Ko smo že med zvezdami, ne gre pozabiti na razne križarke in Zvezdo smrti v X-Wingih, ki prav tako delujejo kot ultimativni nasprotniki. Tovrstne nadmočne prepreke imajo tudi realnočasovne strategije, denimo zergovska velekrižarka Leviathan v Starcraftih in sovražni heroji v Warcraftu 3.
Takisto so v dosti naslovih prisotni minišefi, ki so silnejši od navadnih tolovajev, a šibkejši od pravih šefov. Včasih se poraženi šefi kasneje pojavijo kot navadni tolovaji. Nekateri kolovodje pa so skriti in jih med običajnim igranjem ne srečaš, saj so premočni. Teh stranskih 'superbossov' se lotiš po želji, če hočeš preizkusiti trdost svojega otepača. Emerald Weapon v FFVII ti ga hitro naredi mlahavega.
Prav japonski špili so nam dali 'boss rush'. To je skupinsko zaporedje že premaganih poglavarjev, skozi katere se moraš proti koncu igre pretolči še enkrat, oziroma so zbrani v ločenem načinu. Premlatiti jih se zdi težko, a ob tem se le posmihajo ljubitelji masovnih spletnih frpjev a la World of Warcraft. V njih skupine igralcev izvajajo večurne raide – uigrane skupinske pohode nad mitske beštije, kot je zmaj Deathwing.

Ko si polomiš zobe

Ob naštetih prigodah si gotovo podoživel kak svoj bojevniški uspeh ... in frustracije, ki si jih moral dati skozi. Ni jih malo in izvirajo med drugim iz tega, da avtorji iger svoje izdelke poznajo do obisti. Večina tovrstnih bitk temelji na prepoznavanju vzorcev in tajmingu – izvajanju dejanj ob pravem času. Če so vzorci, ki jim sledi vladar, preveč zamaskirani ali kompleksni za nekoga, ki z igro ne diha kot eno, tajming pa pretirano strog celo za Korejca z refleksi kolibrija, se lahko vtis o igri krepko poslabša. Tudi sposobnost igralcev divje niha, nakar so tu še različne težavnostne stopnje. Hitro torej pride do kratkih stikov.
Šefe mnogi ustvarjalci delajo po priročniški uravnilovki, ki terja zajetno, do zob oboroženo spako, čeprav pri stvari niso s srcem in možgani. Ken Levine, vodja Irrational Games, obžaluje zaključek prvega Bioshocka, kjer se boriš s švigajočim plazmidskim naspidirancem: *"Nismo moštvo, ki je naredilo Shadow of the Colossus. Oni imajo genialen občutek za te stvari. Mi ga nimamo."* Podobno so se s pepelom posuli Eidos Montreal, kjer so Deus Ex: Human Revolution delno skvarili z nedomiselnimi, tečnimi glavarskimi obračuni.
Nepravičnih srečanj s kolovodji se spomnimo vsi, ki se dlje ubadamo z akcijskimi naslovi. Šefov, ki te oneshotajo – ubijejo z enim udarcem, te oslepijo ali zamrznejo, reagirajo v trenutku oziroma so urejeni tako, da slabo nadzorljiva kamera skriva njihovo premikanje. Medtem ko ničesar ne vidiš, pripravijo smrtonosen napad (ja, Ninja Gaiden, tebe gledam). Še dobro, da imajo nekateri taki šefi 'varovalko' – način, kako jih manj sposobni igralci porazijo z goljufanjem, 'cheesingom'. Pred tabo je recimo pošasten pajek, ki te je zmožen ob blizu krepati z ugrizom ali dvema, stolčeš pa ga tako, da se na točno določen način stisneš v njemu nedosegljiv kot in ga obstreljuješ. Ni lepo, je pa fajn.
Druga skrajnost so poglavarji, ki so zgolj običajni sovragi z izdatnejšo merico energije. Tu bolj kot spretnost šteje potrpežljivost, kar zna biti celo še bolj mučno. Takoj mi pride na pamet demon na koncu novega skupka stopenj Lost Mission za Doom 3. Bil je velik in je jezno tacal, nakar sem ga usul v minuti dojenčkastega kroženja in bazukiranja. Razočaranje.

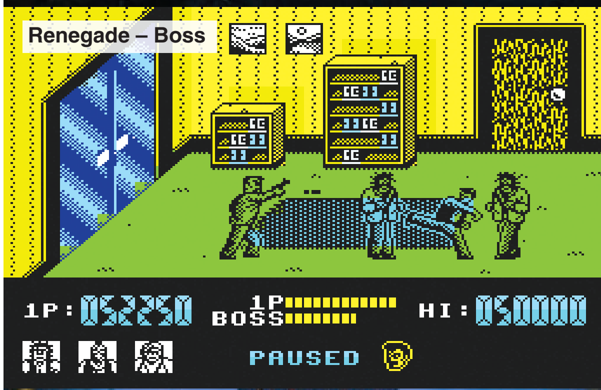
Na sprehod s šefom

Vsekakor je izdelava dobrega glavarja obrt in umetnost, pri katerima mnogim spodleti. A daleč od tega, da bi se moral samo pritoževati. Skozi leta smo imeli priložnost izkusiti mnogo odličnih bitk, ki so navdušile z adrenalinom, zvitostjo in vizionarstvom. Sprehodi se z mano skozi slikovne kolaže in milo se ti bo storilo. Pa nič se ne boj. Čeljusti in ogromni laserji so ujeti v papirju.





Portal 2 – GLaDOS



Renegade – Boss



Dragon Age: Origins – High Dragon



Painkiller – Necrogiant



Diablo – Diablo



Super Probotector: Alien Rebels – terminator



Eye of the Beholder – beholder


Bioshock 2 – Big Daddy


Ninja Gaiden Black – Bone Dragon



R-Type – Dobkeratops


Super Mario 3D Land – Bowser


Skyrim: Dragonborn – Miraak

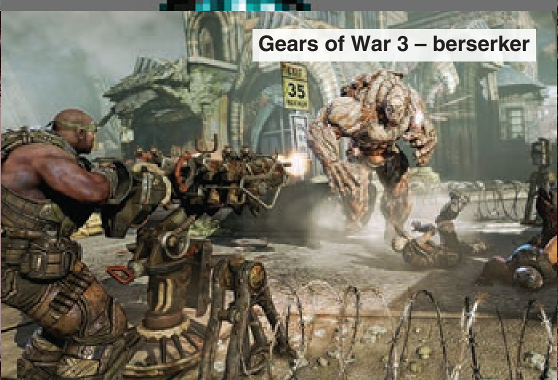

Minecraft – Ender Dragon

Koliko priobčenih pokvek si srečal oziroma porazil, je odvisno od tvoje igralske kilometrine. Dejstvo pa je, da so bili šefi v starih časih, tako kot večina sestavnih delov špilov, bolj zajebani. Okej, ne vsi, kajti R-Typov Dobkeratops je denimo umrl presenetljivo hitro in je v spominu ostal zlasti vsled podobnosti z Gigerjevim alienom. Toda ko si naletel na beholderja v EoB, si ugotovil, da ti je nemarna D&Djevska ikona sposobna z enim križem pogledom onesposobiti večino druščine. Pri terminatorskem robotu v Super Probotectorju (v Ameriki so tej igri rekli Contra 3) pa si brž izgubil vse kredite, ki si jih dotlej mukoma našparal. Črta, ki kaže bossovo zdravje? Bejž no bejž. To je za novodobne dojenčke! Vendarle si stari in novi šefi delijo nemalo lastnosti, v osnovi to, da moraš prepoznati vzorce in postopati skladno z njimi. Opaznejše dinamične umetne pameti ne pokaže nobena od gnid na tej in prejšnji strani, čeprav so nekateri župani bolj okostenели kot drugi. Bowser v Mariu se bo denimo vedno premikal enako, medtem ko Striderji v HL2 in Big Daddyji v Bioshocku 2 premorejo nekaj silicijevih celic in se ti umejo rahlo prilagoditi. Bore malo tega si deležen od kao najbolj brihtne šefice, GLaDOS v Portalu 2, a na kraju odprave je imaš itak tako poln kufer, da bi jo najraje poslal na luno. Kar tudi jo!


Wolfenstein – Robo Hitler


Pyramid Head - Silent Hill


Tomb Raider – T-Rex


Gears of War 3 – berserker


Half-Life 2: Episode 1 – Strider


Guitar Hero 3 – Lou the Devil

Far Cry 3: Blood Dragon



Za igranje Blood Dragona ne potrebuješ Far Cryja 3. Si pa špil s slednjim deli večino mehanik in gradnikov, kot je samodejno širjenje požarov.



V zadnji štorijalni misiji te špil teleportira na ločeno lokacijo, kjer se orožarsko omejeni Rex pomeri z valovi jurišniških zombijskih prikazni.

Ko so Ubisoftovci prvega aprila obelodanili internetno pagino zafrkantskega odvrtka streljačine Far Cry 3 (Joker 233, 89), smo sumili na potegavščino. Tako zaradi datuma kot zavolјo vsebine, ki je namigovala na akcijska osemdeseta, kiborge, Michaela Biehna in dinozavre z laserji. A nato se je izkazalo, da je Blood Dragon resničen. In da bomo za 15 evrov, kolikor to samostojno čudo velja na Steamu, letos stežka deležni zabavnejšega skupka ničel in enic.

"Mark IV style, motherfucker!"

Naslov so tvorci v prvi vrsti zastavili kot zajebantski poklon akcijskim filmom, igram in popkulturi iz politično nekorektnih osemdesetih let. To naznani že hudomušna uvodna (in vsaka naslednja) nizkoločljivostna sekvenca v retro 2D- grafičnem slogu. V njej izvemo, da bomo igrali kot futuristični soldat z mehanskim telesom in markantnim imenom. Rexu Powerju Coltu je glasilke posodil prav uvodoma omenjeni Biehn, igralec, ki se je proslavil v prvem Terminatorju, Aliens in drugih kultnih filmih izpred treh desetletij. Naključje ni seveda niti, da polresni scenarij spominja na nekaj, kar bi dobili s križanjem prejšnjih ZF-klasik z Rambom in Commandom. Saj veste – postapokaliptična prihodnost, baba, ki jo je treba rešiti, otok, na katerem se je zaredila odpadniška vojska, nuklearna nevarnost. Klasika.



Ob klišejskih dialogih in retro (ne)animiranih sekvencah v 2D-tehniki se moraš nasmehniti, četudi so avtorji v iskanju smešnosti mestoma šli predaleč.

Vizualnih, govornih in drugih referenc na osemdeseta mrgoli. Tu je komandovski junak z zariplim glasom in dolgim seznamom dukovskih enovrstičnic ter odrezavih odgovorov v slogu *"I swore an oath to a special lady. Lady Liberty. She taught me that winners don't use drugs."* Barabe mu na začetku ubijejo obveznega temnopoltega pajdaša (ker črnci pač umrejo prvi), še enega slaboritnega kiborga z oznako Mark IV, za kar se mora Rex maščevati izdajalskemu polkovniku Sloanu, nekdanjemu nadrejenemu in kvaziočetovski figuri. Ne izostane fuk scena v spremljavi otožnega saksofona, niti rockyjevska montažna sekvenca treninga.

Pristno vzdušje in vizijo retroprihodnosti dalje v enaki meri zaznamujeta neonska osvetljava, ki botruje vijolično-fluorescentnemu premazu vsega, in odlična elektronska glasbena podlaga. Na trenutke se tako res dozdeva, da Blood Dragon namesto na modernem abaku igramo na upehanem videorekorderju, za kar gre avtorjem vsa čast in hvala.

"I just want to kill people, damn it!"

Povezava s tretjim Skovikom se razkrije takoj zatem, ko pristanemo na zloveščem otoku. No, najprej se mora Rex otresti tutoriala, ki se zaveda svoje brezveznosti *("Press X to demonstrate your ability to read." / "I fucking hate tutorials. And this one is terrible.")* Blood Dragon je v osnovi okrnjena predelava Far Cryja 3. Namesto piratov se po peskovniškem otoku, ki je po velikosti primerljiv z onim iz zadnje tretjine FC3, sprehajajo pripadniki sovražne organizacije Omega. Opcijsko osvobajanje kolibarskih oporišč iz originala zamenjajo odprave v trinajsterico futurističnih baz, ki v točke hitre selitve mutirajo takoj, ko se odkrižamo vseh stražarjev. Tu so dalje dobre stare neslišne usmrtitve (takedowni), samodejno zdravljenje s pritiskom namenskega gumba, prevažanje z džipi in jadralnim zmajem ter dva tipa stranskih misij, kajpak v novi preobleki. To sta reševanje znanstvenikov, ki mu špil reče 'save a nerd', in ustreznica živalskim lovskim kvestom iz večjega brata. Le da se namesto z običajnimi tigri, merjasci in krokodili spopademo s kibernetskimi iz-



Džip pride prav, ko te zasleduje razjarjeni krvni zmaj, ki te upepeli že z dvema laserskima curkoma. Colt je drugače sila okreten in mobilen junak.



Pokalice so zvečine futuristične različice tistih iz FC3. "C400 je C4 z dvema ničlama," hehe. Izjema je žarkovni killstar, pred katerim ni umika.

vedenkami le-teh, hihi. Bati se gre zlasti blood dragonov, dinozavrskih stvorov, ki iz oči streljajo laserske curke. V to, da namesto nas napadejo nepridiprave, jih je moč prepričati z metanjem še toplih srčik, ki jih Rex z velikim užitkom iztrga iz trupel padlih nasprotnikov.
Robotski Colt je že na začetku bistveno bolj hiter in prožen kot Jason iz trojke. Z opravljanjem nenujnih zaposlitev pa čvekavega heroja sčasoma prelevimo v pravcato morilsko mašino in mu dodobra nadgradimo orožja – neonsko okrašeni lok iz FC3, pištolo, brzostrelko ... Ko poiščemo osemnajst katodnih televizorjev, moremo šibrovko izboljšati z dodatnima cevema. Ko pokončamo šest različnih živalskih vrst, nam je za snajpo na voljo eksplozivna municija. In tako dalje.
Obstransko raziskovanje otoka zlahka odgrizne pet ur igralnega časa, dodatne tri pa terja prgišče štorijalnih misij. V eni se odpravimo k jezu, kjer je treba podstaviti eksplozivne paličice, nakar se izkažemo pri varovanju znanstvenika in pod vodo obračunamo s kibernetskimi morskimi psi. V drugi se odpravimo v podzemen laboratorijski kompleks, kjer z metalcem plamenov – podobno kot v FC3 nasad gandže – skurimo leglo zmajevih jajc. *"I like mine eggstra crispy!"* Nadmočna pa je zadnja misija, v kateri se v templju pomerimo z valovi zombijev, nakar v velikem finalu zajahamo bojnega dinozavra, ki spušča cvetke tipa *"IMMA FIRING MAH LAZOR!"* Smeh.



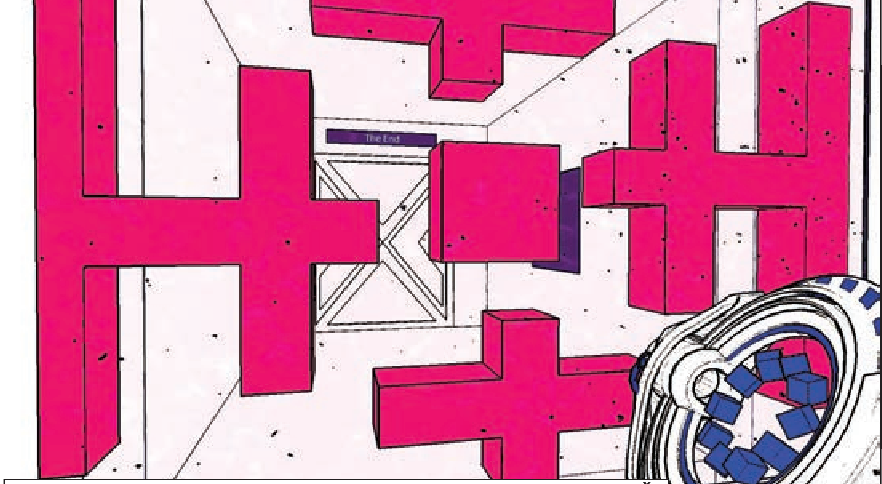
"He said blow me, so I did ..."

Nekaj šal, dialogov in Rexovih popopranih izjav resda pade na neplodna tla. Nasprotniki se zdijo v primerjavi z onimi iz FC3 v povprečju slabši strelci in se občasno zmedejo, medtem ko stalno zatemnjeni otok ni lokacija, ki bi sama zase spodbujala raziskovanje. Marsikdo se bo osredotočil le na osrednje misije in ostalo vsebino spregledal. Glede na dopadljivo frpjsko nadgrajevanje herojevih sposobnosti v FC3 bi se nemara spodobilo, da bi hitrost premikanja, usmrtitve z granato, stabilnost pri rokovanju z neonskim lokom in ostale veščine razvijali selektivno, namesto da jih prejmemo v 'paketu', ko dosežemo novo izkušenjsko stopnjo. A kljub temu si igranje Blood Dragona, ki se svoje butavosti ne sramuje, marveč jo nosi kot odličje, dolgujemo. Zlasti če smo odraščali v najboljši dobi, ko je bil Biehn tak car, da bi pokavsal celo Samantho Fox in Mela Gibsona. Naenkrat.

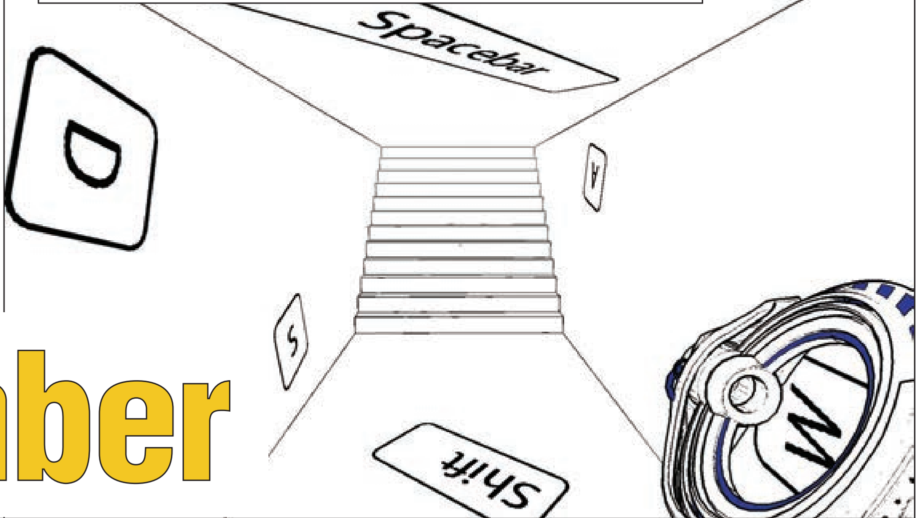
Če Casa orožja naredijo varnega, ga večja orožja naredijo še varnejšega. Logično.

88 trdne strelske osnove iz FC3 ✔ obešenjaški junak, štorija in vse sploh ✔ številne stranske in dobre glavne misije ✔ reference na osemdeseta leta ✔ pretirano zatemnjena podoba ✖ občasne čudnosti umetne pameti ✖ Ubisoft

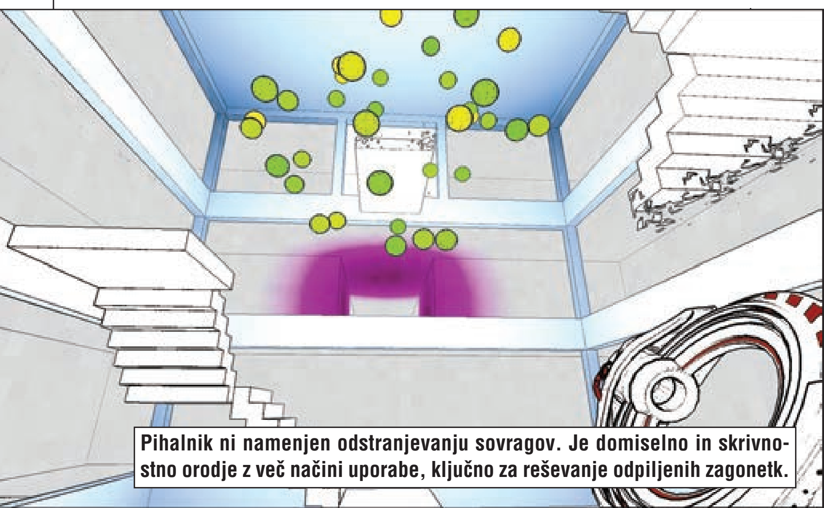
Primi me za roko in mi sledi. Zate imam novo orodje. Takole ga vihtiš. Na, poskusi sam in ga dodobra spoznaj v tej nedvoumni trenažni misiji. Nakar ga boš na sličen način uporabljal tekom igranja." Postopek ti je gotovo znan, saj se s takimi ali drugačnimi tutoriali odpre prenekatera igra, zlasti tiste, bolj svojevrstne. Recimo Portal. Ne pa tudi Antichamber, ki ima sicer z omenjeno uspešnico na prvo oko marsikaj skupnega. Tokrat se boš primoran znajti čisto sam, saj v tej prvoosebni arkadni miselnici ni nikakršnega vodiča! Obvezna je zatorej odprta glava, pa tudi nekaj spretnosti, drugače ne boš prilezel iz posrečenih fizikalnih zagat.
Antichamber te bo sicer poslal v pravo smer, ne bo pa te podcenjeval. To postane jasno kmalu po pristanku v oglati črnobeli sobi, ki rabi kot glavni meni in odskočna deska za čudaško popotovanje. Na enem zidu je zemljevid, na nasprotnem galerija nasvetov, ki to niso – oba se sproti samodejno dopolnjujeta. Klik na edini kvadratek na zemljevidu te teleportira pred prvo zagonetko. "Skoči!!", velijo črke nad prepadom. Po dolgem padcu doženeš dvoje. Višina ni smrtonosna in četudi ti je spodletelo, nisi obtičal. Evo, šola se je pričela.
Pred vsakim miselnim orehom te pričaka karikatura, ki ti ponudi kriptičen namig. Ko zagonetko rešiš, si deležen drugega sporočilca, ki te nekoliko ohrabri. No vidiš, saj je šlo. Samo pomisliti je bilo treba. Ali pa odmisliti. In tu leži srž. Vse je na tebi, kajti nikdar ne dobiš kupa odvečnih informacij. Poskušaj. Eksperimentiraj. S pritiskom gumba se vrni v bazo, od koder se lahko poljubno teleportiraš na obiskane kraje, pri čemer se puzle resetirajo. Glej in se uči. Če ne gre, poskusi zamižati. Pomaga.



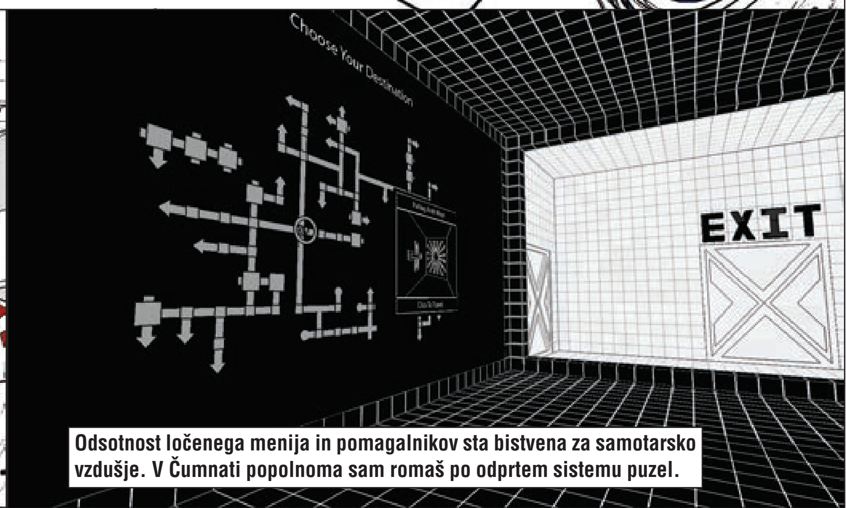
Videz Antikamre je prežet z escherjevskim poigravanjem s perspektivo. Že s fotke je težko razbrati, kje je gor in dol. V gibanju pa se ti sploh rado zvrti.



Antichamber



Pihalnik ni namenjen odstranjevanju sovragov. Je domiselno in skrivnostno orodje z več načini uporabe, ključno za reševanje odpiljenih zagonetk.



Odsotnost ločenega menija in pomagalnikov sta bistvena za samotarsko vzdušje. V Čumnati popolnoma sam romaš po odprtem sistemu puzel.

Peskovnik uma

S klikanjem po novih lokacijah počasi in nepremočrtno napreduješ skozi velik, odprt sistem hodnikov ter soban, ki spomnijo na grafična dela M. C. Escherja. Tistega človeka, ki se je rad poigraval z neskončnostjo, optičnimi iluzijami in nemogočo arhitekturo. Vse to je še kako prisotno in fizika je v Čumnati abstrakten pojem. Ko je za vogalom slepa ulica, dospeš na novo področje, če skoznjo zakorakaš hrbtno. Pred teboj je prepad in če vanj dovolj dolgo zreš pod pravim kotom, se bo pojavil most. Se vrtiš v krogu ali je soba preizkus vztrajnosti?
Trdovratnost orehov niha, so pa prav vsi domiselni. Pohvalijo se lahko z več rešitvami in so naprednejši od kakega dolgočasnega potiskanja zabojev, čeprav je slednje vključeno. Urno se znebiš predsodkov in pričakovanj ter padeš v hipnotično stanje, h kateremu veliko pripomoreta minimalistično črtast grafični slog in muzika z občasnim šumenjem valov, ščebetom ptic ali cvrčanjem žuželk. Od kod zvoki prihajajo, ne veš. Sterilni beli hodniki so brez življa.
Spočetka si sposoben le hoje, teka, skakanja in rabe možganov, s tem, da je slednje enako v korist kot v napoto. Kmalu pa dobiš portalovsko puško, ki omogoči manipuliranje s posebno snovjo. Z njo blokiraš laserje, ki odpirajo vrata, gradiš, rušiš ... Tu se izkristalizira najboljša lastnost tega tobogana bizarnosti. Nikoli ne obstojiš povsem, vedno je nagrajeno poizkušanje in preseganje omejitev, vsako dognanje pa spremlja občutek ponosa, ki je tako slasten ravno zaradi manka navodil. Ko poprimeš za bljuvalnik, sicer izveš, da klik miške nekaj stori. A to je šele začetek in uporabnost je mnogo širša, kot se sprva zdi.

Vidiki perspektiv

Portal in Portal 2 sta sicer bolj priljudna in kompletna naslova, ki na eni strani nudita uganke, na drugi pa zgodbo, katere središčna točka je nepozabno zmešana umetna pamet GLaDOS. Antichamber s svojo minimalistično štorijo poudarja zgolj puzle in zdi se, da je konec, ki nastopi po desetih do petnajstih urah (speedrunnerski norci so prišli pod pet minut!), dodan nekoliko na silo. Toda igra mnogo izreče z domiselno bizarno okolico, v kateri geometrijo tako samozavestno postavi na glavo, da težko verjameš, da je z izjemo zvoka vse plod dela enega samega človeka, Alexandra Brucea. Čeprav ni zmogel preseči Ventilarjev, je ustvaril vzdušno, gladko in svežo mozgalico, ki se v marsičem prelevi v izkušnjo. Za primernih 19 dinarjev na Steamu izziva in nagrajuje na vsakem koraku.

***Kavbojc** vtakne možgan v pralni stroj. Ven dobi žlikrof in tri kile onomatopoije.*

85

- domiselne uganke ✔
- prijeten izziv ✔
- dober tempo ✔
- krasno vzdušje ✔
- zblojen konec ✖

Alexander Bruce



Dead Island: Riptide

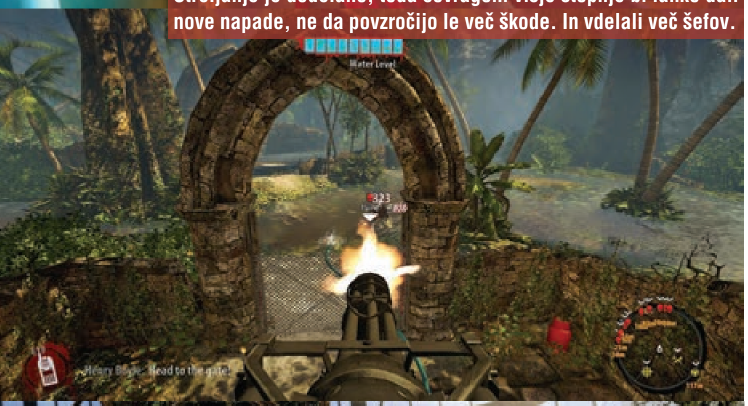


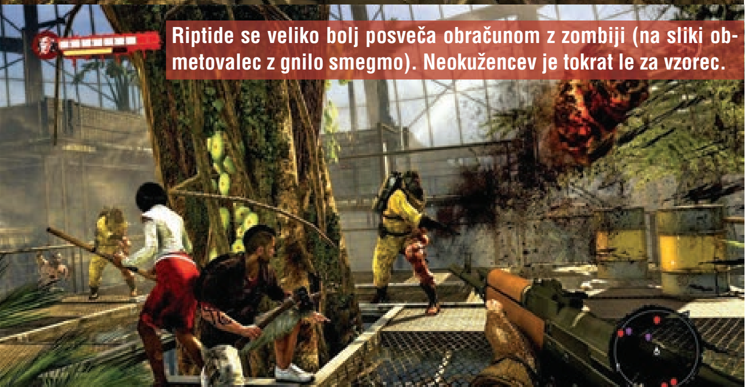


Zgoraj izkoriščam sposobnosti izbranega lika izmed petih (en je nov), spodaj pa s čolnom gazim utopljence, ki jih po plitvinah mrgoli.



Streljanje je dodelano, toda sovragom višje stopnje bi lahko dali nove napade, ne da povzročijo le več škode. In vdelali več šefov.





Riptide se veliko bolj posveča obračunom z zombiji (na sliki obmetovalec z gnilo smegmo). Neokužencev je tokrat le za vzorec.

Pa se je z Dead Islandom zgodilo isto kot s Call of Juarezom, drugo serijo poljske skupine Techland. Medtem ko je bil Call of Juarez: Bound in Blood v redu špil, je nadaljevanje The Cartel zaudarjalo. Zakaj? Zato, ker so Techlandovi znalci že delali na dobrem Dead Islandu. Njegov naslednik Riptide ni zanič, je pa slabši. Zakaj? Zato, ker so se ključni ustvarjalci preselili. Morda na CoJ: Gunslinger, nemara so šli domov. Dejstvo je le, da se imena ljudi, ki so zaslužni za prvi in drugi Mrtvi otok, ne ujemajo. In to se pozna.

Brez izhoda

V skladu s filmskim vodilom, da se preživeli v zombijski apokalipsi nikdar ne rešijo, četverica pobeglih s tropskega otoka Banoi pade v še hujši zos, ko se znajde na bližnjem kosu zemlje Palanoi. Tudi tu so se zaredila hodeča trupla ubogih turistov in domačinov, oblasti pa hočejo okužbo zatreti z eksplozijo. Z vseh vetrov zneseni kosci scenarija, ki se trudi z zaroto, so celo še manj pomembni kot v enici. Je virus naraven ali človeški? Se saga zaključi? Kateri tepec je najel tako slabe govorce?!

Kakor na Banoiju nelinearno raziskujem okolico, mlatim in streljam nemrtve, šofiram džipe, pri delovnih pultih popravljam orožja, ki se obrabljajo, jih nadgrajujem z modifikacijami (štrom, ogenj, strup ...) in za preživele opravljam glavne ter stranske misije. Te terjajo, da nekomu nekaj prinesem ali grem od točke A do točke B. Kot sraka grabim na kup denar in materiale ter si z izkušnjami krepim lik. Med veščinami najdem obilnejše poškodbe s hladnim ali strelnim orožjem, več odpornosti in vpliva na gruče, izdatnejšo zalogo besnila, ki me za nekaj časa spremeni v mašino pogibeli ...

Brez upanja

Zombije vodi enaka umetna (nes)pamet in čeprav naletim na mnoga nevidena orožja, njihova vrsta ni odločilnega pomena. Naj imam v rokah veslo, macolo ali kalašnikovko, ciljati moram zlasti betice in paziti na zadihanost, kajti brez sape sem šibek, ter na prostor, saj boli, če me smrduhi dobijo v primež. Ker igram iz prve perspektive, mi tedaj ni jasno, od kod pada po meni, in sem hitro mrtev. A to ni večja težava, ker je življenj neskončno in oživim nekje blizu z nekaj manj soldov v žepu. Zopet, tako kot v enici.

Da ne igram slednje, opazim po nekaj očitnejših novostih. Prva so poplave, ki sem in tja z vodo prekrijejo večja območja in osmislijo novo vozilo, čoln, ki omogoča pospešek za razfršalanje zombijev v vodi. Nato so tu novi sovragi, med katerimi so utopljenci, po tleh udarjajoči hrusti in zmutirani znanstveniki v gasmaski, ki me obmetavajo z deli lastnih septičnih teles. Sem in tja naletim na območja, kjer čakajo minišefi in jih je treba očistiti. Prav tako je frišno branjenje oporišč s sotrpini. Zagradim prehode, nakar tolčem sitnobe, ki po zgledu Gears of War navalijo v hordastih valovih, rešujem kolege in uporabljam minigun, ki ga morem taktično premeščati med stojali. Kar napeto.

Bolj zadovoljujoče je, če tovariše po internetu v drop-in drop-out co-opu (kaj čem razlagat ...) nadzorujejo ljudje. Tedaj igra še manj kot sicer stavi na preživetveno grozo in postane komedija zmešnjav, ko folk udriha po renčečih kadavrih, da kri, čreva in udoti letijo vsepovprek.

Brez denarja

Deadislandovsko jedro ostaja všečno. Gverilski boj, ki hitro menjava med občutkom moči in nemoči, med mesarsko razpaljotko in šprinterskimi umiki, je znova vznemirljiv. Vzdušje seka, saj uspe redkokateri igri v normalnost vnesti toliko smrtnjaškega – morje boža pesek, na mizi je mai tai, zraven pa oživeli kelnar malica gosta. Rajža po otoku pa je napeta, kajti sovražnikov mrgoli in hitro se znajdeš v primežu naprednejših, dostikrat naključno razporejenih spak, ki se bodisi počasi zibljejo, bodisi priletijo nadte kot furije.

Toda Riptidovo meso je nagnito. Zaljubljenci v prvenec ga bodo všečkali, a če si manj zagret, mislim, da se ti bo ducat ur kampanje, ki je ne dopolnjujejo drugi modusi, zazdel razvlečen. Novosti niso bistvene in se nekoliko porazgubijo, dočim je okolica kljub manj hoje po istih krajih bolj enolična, ker se poleg na turistično obalo, slabše oblikovano mesto in katakombe osredotoča na kilometre neugnane džungle. Najbolj pa motijo hrošči in dizajnerske čudnosti, naj gre za izginjajoča orožja, sekundne spremembe vremena, polsposobne kamerade ali krneki oživljanja pobitih capinov. Trudoma sistematično očistim območje, za trenutek stopim skozi neka vrata, grem nazaj in strohnjencev je spet vse polno. Argh.

Bil bi prizanesljivejši, če bi bil to dodatek za desetaka ali dva. Toda Deep Silver pravijo, da je to samostojno polnadaljevanje, in zanj hočejo 40 evrov na PCju in 50 na xboxu ter playstationu. Bolj so lakomni od sestradanega zombija!

Morda boš odtlej na tropske otoke hotel le čez Snetijevo truplo. Tisto, ki grči.

66 še zmerom dobro vzdušje ✔ še vedno žmohten boj ✔ še naprej lepo okrvavljen odprt tropski paradiž ✔ razvlečenost in manj razgibana okolica ✖ malo pravih novosti ✖ zalega hroščev ✖ nevredna polne cene ✖ Techland / Deep Silver







Od licenčnih naslovov smo vajeni vsega hudega. Tvorcem Star Treka se je očitno zelo mudilo oziroma jih za stvari, kot je okorna animacija likov in s tem povezani hrošči, preprosto ni brigalo. Glede na to, da imajo avtorji Digital Extremes pod havbo The Darkness II in večigralsko komponento Bioshocka 2 ter so imeli prste vmes pri franšizi Unreal, je to tolikanj bolj nesprejemljivo. Sploh ob polni ceni.







Star Trek



Vesolje, poslednja meja. To je popis tretjeosebne akcijade, ki spremlja izid novega filmskega Star Treka. Njeno sedemurno poslanstvo: poskusiti tisto, kar je v preteklosti uspelo že toliko licenčnim zmazkom. Se pravi nategniti naivne, neizkušene, nad zapuščino Gena Roddenberryja navdušene igralce in jim ponuditi ravno dovolj vsebine, da se z izvodi špila v trgovine ne bodo vrnili s fazerji, nastavljenimi na uboj, ter zahtevali vračilo kreditov.

Gorni vračajo udarec

Z novim J. J. Abramsovim spektaklom Into Darkness si igra deli filmski univerzum ter Chrisa Pina, Zacharyja Quinta in ostale akterje, ki so svojim digitalnim dvojnikom posodili obličja in glasilke. Toda zgodba, ki jo je zastavila scenaristka God of War 3 in novega Tomb Raiderja Rhianna Pratchett, ne sledi filmu, marveč že v uvodu zavije na stranski tir. Enterprise se odzove na klic v sili z odročne vesoljske postaje, ki jo upravljajo Vulkanci. Zgodi se, da skozi vrzel v tkanini vsemirja, ki je posledica eksperimentiranja z novo tehnologijo, uletijo Gorni in pričenejo klati vse, kar jim stopi pred energijske pokalice. To so taisti kuščarski alieni, s katerimi je William Shattner obračunal v bajeslovno slabem pretepu v eni od epizod originalne televizijske serije. Youtubaj 'kirk gorn' in se smej. Kapetan Kirk in druščina se v spremstvu uhljate T'Mar podajo na sled živalskih napadalcev, s katerimi naposled obračunajo na njihovem domačem planetu.
Banalno-zehalna štorija je prva stvar, ki postavi na laž obljube avtorjev iz predvolilne kampanje. Druga je igranje s Kirkom ali Spockom. Rečeno nam je bilo, da bo prvi sila kavbojski, strelsko usmerjen lik, medtem ko naj bi vodenje drugega botrovalo poudarjeno tiholazniški izkušnji. No, ni tako. Razlike so bolj kot ne kozmetične, saj sta oba starfleetovska univerzalca. Oba obvladata hekanje vrat in nadzornih konzol, ki ga je z ukazom moč naprtiti vselej prisotnemu pajdašu. Nadzoruje ga umetna pamet ali lokalni oziroma spletni kolega. Oba lahko dalje vihtita vse vrste orožja in si na pomoč priskočita pri dejavnostih, ki zahtevajo vzajemnost. Teh je kar nekaj: Kirk oziroma Spock nam da roko pri hekanju in fizičnem odpiranju vrat, podstavi nam stopničko, ko se je treba zavihteti na polico, nas samodejno pozdravi in podobno. A vse po vrsti so nenapredne in v igri bolj zaradi lepšega.

Fazerje na maksimum!

Za pomoč se partnerju oddolžimo v boju, kjer mu s tricorderjem, ki ga aktiviramo s tiščanjem namenske tipke, začasno okrepimo telesni ščit in krepelo. Oboje pride prav zlasti ob igranju na najvišji težavnostni stopnji. Pri boju so se avtorji zgledovali po Gears of War in sličnih akcijadah, ki predvidevajo streljanje iz zavetja okoliških gradnikov. Mimo sovragov se je na več mestih prav tako moč prebiti s tiholazenjem, od katerega pa ni niti ščepca igralnega zadovoljstva, saj je umetna pamet sovragov na nivoju, no, kuščarjev.
Ravno debilnost različnih izvedenk Gornov, ki nas bremenijo z energetskimi izstrelki in plazemskimi granatami, ter z virusom okuženih jurišniških pripadnikov federacije, ki jih moramo za dosego dodatnih ciljev v misijah uspavati (stun), je tisto, kar najbolj negativno zaznamuje streljanje. Doživimo vse mogoče: capine, ki brezglavo tekajo naokoli, take, ki se zagozdijo ob prepreke, ter recimo tečnobe, ki nas brez razloga zaznajo skozi stene. Še bolj žalostno je, da se s podobnimi neslanostmi proslavi naš spremljevalec. Brez trohice čuta za preživetje bo skočil pred avtomatsko strojnico in se zgrudil na tla ter od tam klical na pomoč in še nas zvabil v smrtno nevarnost, namesto da bi se skušal odvleči na varno. Slednje je namreč opcija, ko obleži(mo). In še bi se našlo čudnosti, ki nas prisilijo v nadaljevanje od zadnje nadzorne točke.
Ostalo je licenčna klasika, pretežno v nedobrem smislu. Dizajn futurističnih stopenj je nenavdihnjen, saj se praktično vsi spopadi odvijajo po istem kopitu. Kirk in Spock na prizorišče vstopita z ene strani, alieni z druge, pok, bum, tresk, gremo dalje. Prva lokacija je vesoljska postaja, sledi selitev na New Vulcan, nato se ponudimo na Enterprisu. V nadaljevanju se potikamo po kavernah planeta reptilnih beštkotov in se za konec vrnemo na domačo ladjo. Z izjemo enega ali dveh vsi okoliši sestojijo iz preveč podobnih si futurističnih koridorjev in manjših aren. Dočim so cilji misij boleče osnovni in zvečine predvidevajo premikanje od točke do točke, kjer aktiviramo to ali ono napravo. Hekanja, ki ga definira par miniigric, kot je tista, ki spomni na igranje kače na mobilnikih, je absolutno preveč. Še dobro, da lahko z njim zaposlimo sotrpina, sicer bi kmalu izvedli hegh'bat. Klingonski ritualni samomor, to je :).

Pot med zvezde

Zanič Star Trek resda ni. Ko nam ne nagajajo hrošči, je streljanje s fazerjem in ostalimi žarkovnimi orožji za prvo silo užitno. Vlaganje izkušenjskih točk v razvoj sposobnosti, kot je tista, s katero sovragovo granato razletimo, preden ta zapusti njegovo luskasto dlan, je takisto še kar solidno. Nekaj veselja najdemo predvsem v akcijskih in mirovniških segmentih, ki prekinjajo upepeljevanje galaktičnih zlobnežev. Pričaka nas tudi filmsko ploščadenje, prekopirano iz Unchartedа. V (le) eni sekvenci s faznimi kanoni in torpedi Enterprisa uničujemo sovražna plovila, všečen pa je tudi vložek, v katerem se Spock in Kirk poigravata s prenosnima teleporterjema. A kaj, ko vse to ni dovolj, da bi Star Trek prebil nebulo licenčne nezadostnosti. Abrams, prevzemi še igre.

Kapetan Case voha govno, čelni izrastki Klingonov pa pri tem nimajo nič.

51

uradni frisi in glasovi ✔ vložki med akcijo ✔ občasno zadostno pokanje ✔ klišejska trekovska štorija ✖ nenavdihnjene lokacije ✖ plehka strelska akcija ✖ Kirk in Spock sta enaka heroja ✖ gomila raznoraznih hroščev ✖

Digital Extremes / Namco Bandai


GAMEWORLD.SI
Igraj med prvimi in prejmi še darilo!
PREDNAROČILA
GRID 2
od 34,99€
GTA V
od 62,99€
CALL OF DUTY: GHOSTS
od 49,99€
FIFA 14
od 44,99€
AKCIJE
ASSASSIN'S CREED 3*
44,99€
Far Cry 3*
44,99€
FIFA 13*
44,99€
STARCRAFT PAKET
54,99€
*za konzole
DODATKI
Playstation 3 Sinaxis Kontroler
54,99€
Turtle Beach Earforce PII
54,99€
Trustmaster Ferrarri UNI racing wheel
35,99€
Xbox uradni kontroler
54,99€
BON ZA POPUST
IZKORISTITE TUDI POSEBEN JOKER POPUST V VREDNOSTI
3€
V okence 'koda za popust' vpišite kodo: JOKERgeek
NAROČILA IN PREDNAROČILA na www.gameworld.si
Blagovna znamka GameWorld je last podjetja Kupi Si d.o.o. • Telefonska narocila iger na 02 330 33 00. • Na spletni strani so na voljo tudi druge igre za vse konzole in PC, ob vsakem nakupu pa prejmete darilo. • Posebne akcije in znižanja za izdelke v odprodaji. • Darila so številčno omejena, zato pohitite z naročilom. • Pridružujemo si pravico do spremembe darila, glede na zalogo, ki jo dobimo od založnika igre. • Za različne konzole so možna različna darila. • Navedene so cene za najcenejšo obliko igre (za konzolo ali PC). • Cene so lahko različne za različne konzole (ali PC). Preverite jih na naši spletni strani.

Sniper: Ghost Warrior 2



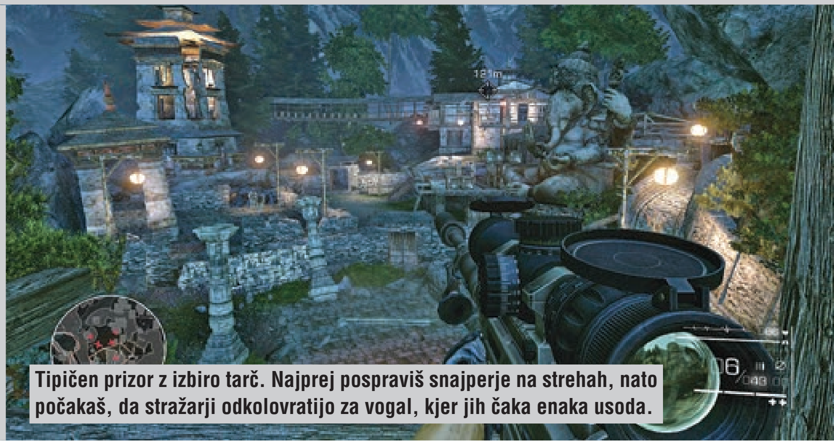
Ghost Warrior 2 je bolj ostrostrelska igra od izvirnika, a se vseeno močno zgleduje po Call of Dutyjih in je lahkotne sorte. Beleži na primer razčesnjenja lobanj, vendar nasprotniki guznejo že ob enem zadetku v trup.



Ko sovrage spremlja kamera, imajo med pogini luštno navado izvajati trojno salto nazaj. Ni pa rentgenskega vida kot v Sniper Elitu V2.



V Sarajevu se štorija dotakne zločinov srbske vojske, a ne seže v podrobnosti. Predvsem ima govorjena srbščina smešno zanič naglas.



Tipičen prizor z izbiro tarč. Najprej pospraviš snajperje na strehah, nato počakaš, da stražarji odkolovratijo za vogal, kjer jih čaka enaka usoda.

S škatle drugega Sniper: Ghost Warriorja vate bolšči možakar v moderni bojni opravi. Osnovnošolska izobrazba veli, da bo predmet igre prvoosebno pokanje. Opaziš tudi znakec poljske hiše City Interactive. Ker bereš Joker, veš, da je edini smisel nakupa njihovih iger v tem, da sprazniš vso zalogo v trgovini in s tem preprečiš, da jih ne bi nabavil kak nepoučenec.
Toda soldat na SGW2 je drugačen od poprejšnjih. Nima cenenih voščenkastih potez Terrorist Takedownov. S puško ne meri v tvoje čelo in njegov izraz nosi pridih izzivalnega nasmeška. So se Poljaki naposled spravili delat bolj zrel naslov?

Skozi rešpetlin

Vsekakor je dvojka bolj osredotočena in verodostojna od izvirnika (Joker 205, 52). Slednji je bil golaž akcijskih sekvenc z nekaj ostrostrelstva, dočim je dvojka čistokrvna snajperščina. Naš lik je Američan Cole Anderson, znanec iz enice in zakamufliran ostrostrelec od peta do glave.
S seboj imaš večinoma opazovalca, ki ti odreja tarče. Zato imaš v rokah skoraj vedno svojo ljubico – puško z daljnogledom, občasno pa še priležnico v obliki dušene pištole. (Nož za tiho štihanje je moškega spola, zato seksualne metafore odpadejo.) Znajti se v bližinskem boju s faloti, ki premorejo brzostrelke, je posledično sila neprijetno in se hitro odrazi v smrti. Kar je fajn, ker si tako prisiljen igrati potrpežljivo.
Kot pritiče ostrostrelstvu, igra ponazarja nekatere lastnosti namerjanja z velikih razdalj, kot so balistična krivulja krogle, vpliv vetra ter utrujenost soldata. Po teku moraš najprej umiriti utrip, sicer ti merek radostno poplesuje. Ni pa nastavljanja strelne razdalje, zato je sistem še vedno med preprostejšimi. Na nižji in srednji težavnosti ti špil nakaže, kam bo letela krogla, medtem ko na višji pomagal ni.

Desni stolp, drugo nadstropje, streljaj!

Kljub temu Ghost Warrior 2 ni naslov za zagrizene snajperiste, saj se igra kot običajen vojaški FPS. Dogajanje je v celoti premočrtno in zrežirano. Celo bolj kot v Sniper Elite V2, pa že tam je utesnjujoče. Predstavljaj si tiholazniške stopnje iz Modern Warfarov, le da so tu raztegnjene na vso igro. Spotterju kot kužek slediš po bojišču in od njega zmerom izveš, koga prelukniati. Samostojnega izbiranja strelnih položajev ni. Največji izziv je pravilno odrejanje tarč, da te sovražni stražarji ne izvohajo. Nekaj scen je zaradi tega delno ugankarskih, a niso zaguljene.
Ko poslušno ubogaš ukaze, sistem večinoma deluje in nekateri prizori so filmski ter napeti. Sekvence, ko prijateljske specialce od daleč varuješ pri napadih na postojanke, so vrhunec igre in se po kvaliteti bližajo Call of Dutyjem. Hitro zadevanje tarč z daljave seka, zlasti ko uspeh ovekoveči leteča kamera.
A v trenutku, ko skreneš z začrtane poti, ti špil da tri gozdarske okrog kepe. Bognedaj, da bi nasprotnika počil z dušeno pištolo, če ti reče, da ga špikni z nožem! Vsi sovragi na karti bodo naenkrat vedeli, kaj si storil. Spontanega tiholazenja zato ni, umetna pamet nasprotnikov pa je brezupna sužnja skript, ki določajo, kdaj te lahko zaznajo.
To bi bilo vzdržno, če bi bila dogajancija raznolika in tekoča. A zadolžitve se sila ponavljajo in ni tako malo sekvenc, ki jih niso dobro preizkusili. Višek neumnosti je, da te shranjevalna točka ob smrti vrže petnajst minut nazaj in moraš mukotrpno ponavljati duhamorno plazenje skozi travo. Nezanemarljiv del igre gre tako na račun ponavljanja, pa že tako je s slabimi šestimi urami kratka.

Grafike!

Vsaj ozadja niso vseskozi enaka. Anderson v filipinskem pragozdu lovi malopridneže z biološkim orožjem, nato v spominih odvandra v Sarajevo '93, dočim se končni obračun odvije v tibetanskih gorah. Ghost Warrior 2 ima za podlago nič manj kot CryEngine 3, motor v zadnjih dveh Crysisih. Toda poljski oblikovalci ne dosegajo Crytekovih, saj po videzu izstopa le Tibet. Pozabe vredna zgodba premore klasično zmes izdaj, vojnih zločinov in razkritih grehov iz preteklosti. So mi pa stoično govorjeni Andersonovi dovtipi prirasli k srcu. Zato pripoved in govor nista tako zanič, da bi se lahko iz njiju delal norca, šmrc.
Sniper 2 je zaznavno boljša igra od enice. A to še ne pomeni, da ga moraš igrati. V žanru je preveč konkurentov, ki večino opisanega napravijo bolje. Call of Dutyji in celo Medal of Honorji na filmski strani, Sniper Elite V2 na ostrostrelski. Tudi na silo vdelano večigralstvo z vsega tremi kartami v deathmatchu ne pomaga, prej nasprotno. Morda pa bodo Poljaki z, um, petico dojeli, kako napraviti dober špil.

***Aggressor** je tako spretno zakamufliran, da ga nihče ne vidi. Ga pa močno tišči scat.*

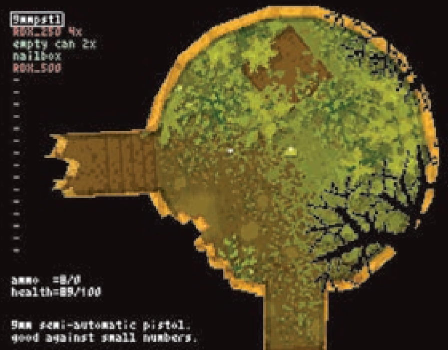
59 ostrostrelstvo je vedno kul ✔ nekaj vzdušnih scen ✔ videz nekaterih stopenj ✔ sila omejujoča in kratka ✖ omejeno večigralstvo ✖ tečne shranjevalne točke in drugi ostri vogali ✖

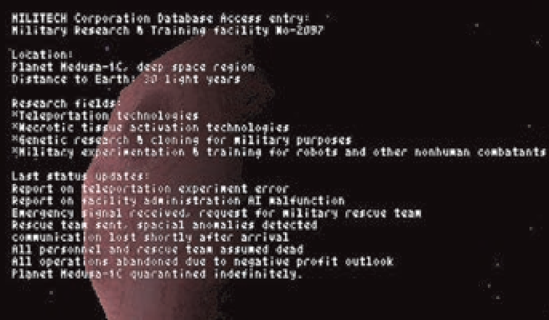
City Interactive

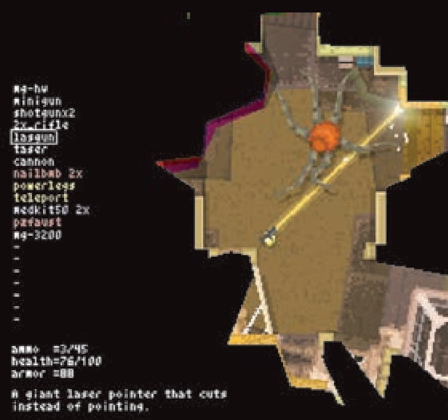












Igra je videti betežna, toda v gibanju vse klapne. Nima ugank, a jih niti ne potrebuje. K izvrstnemu vzdušju dosti doprinese zvočna plat, v kateri ni nikakršne glasbe. So le učinki, in to zastonjski s spletne strani Freesound.org, vendar uporabljeni perfektno, naj gre za prasketanje tipalk po tleh ali šušteče odpiranje vrat. Tu se vidi, kaj se da storiti z domišljijo.

Teleglitch

Nič kaj spodobno ni, da odrasel moški pred zaslonom švica, cvili in skače v luft. A natanko do tega me je pripravil estonski – da, estonski – nebrušeni diamantek Teleglitch (10 evrov, *Teleglitch.com*). Indie špil, ki je tako garažen, da njegovi avtorji iz Talina niso osnovali niti lastne firme, je od zgoraj gledana enoigralska streljanka, ki si za zglede jemlje legende včerajšnjika. Obuja spomine na Alien Breed, Doom, Quake in System Shock, mešanico pa zapakira v nadvse pikslasto grafiko in do neke mere naključno sestavljene nivoje v slogu frpjev znamke rogue. Aja, pa strmo težavnostno krivuljo vpelje, da loči može od fantov. Toda nima veze, če si en ali drug. Na vsak način boš cmizdil.

Dragocen je vsak naboj

Tujski planet, opuščena baza po katastrofi. Sam sem, slišim le hrum mašinerije. Veliko možnosti je, da me bodo zunaj začetne sobe brž naskočile žuželkaste žverce, mutanti in zombaklji. Eksperimenti & ekskrementi futuristične megakorporacije, nastali zaradi njenega pohlepa. A kaj naj, sprhnim v smrdljivi čumnati, kjer moram srati v fikus? Nimam izbire. Preverim municijo v pištoli, vzamem nož in grem iskat teleport na naslednji nivo. Morda me na koncu ponese domov. Morda.

Stopam previdno, kajti vidno polje je omejeno. Črnina za stebri je zlovešča, skriva lahko nakazice. Teh je že spočetka več vrst in slehrna je nevarna. Jezno priletavajo nadme, a še zdaleč ne vedno v ravni črti. Pajkaste kreature gomazijo levo in desno ter mi skušajo priti ob bok, zombaklji migotajo gor in dol, večje spake imajo spet svoje finte. Imam sicer pištolo in nekaj streliva zanjo, a zadeti jih je kljub namerilni črti svojevrsten podvig. In če prevečkrat zgrešim, ostanem brez nabojev. Tedaj se absolutno moram zateči k nožički. Ta je efektivna, vendar le iz neposredne bližine. OMFG tam so, že šklopotajo in šušljajo proti meni. Strel ali nož?! STREL ALI NOŽ, PREKLETO????

Kje je uglajeni butler?

Vsaka soba v Teleglitchu je obet smrti ali priložnosti za nadaljevanje. Morda je za vrati nova skupina vznejevoljenih ščurkov, ki me bo ubila. Ali pa je tam skrinja z zalogo metkov. Nemara na poti najdem robo, ki jo uporabim za sestavljanje objektov. Z doručkom, ee, konzerviranim mesom si povrnem del zdravja, nakar v prazno konzervo vtaknem eksploziv, da udejanjim šrapnelno granato. O glej, paket žebljev – sranje je ravnokar postalo teroristično! S tovrstnim zlaganjem storim bazuko za enkratno uporabo, poživilo za težke trenutke, robotske noge za hitrejše gibanje, detektor gibanja ... Robo po enostavnem, zmerom vidnem inventarju šibam gor in dol z miškinim koleščkom, kar je nadvse elegantna rešitev.

A nikdar ne vlačim s sabo toliko, da bi me minil strah. Odprem duri in tam je nov zombijaški soldat, ki me, hja, ustreli. Fajn. Po hodniku priplava tentaklast uč, iz kanalizacijske odprtine se usuje kup morilskih stenic. Preden rečem "da fuq?!", sem mrtev. In ko sem mrtev, sem mrtev. Tako kot je Teleglitch skop z nagradami za ubijanje (niti točk ni!), saj sem od pobitih gnusov redkokdaj česa deležen, in kakor me nič ne ujčka ter vodi za roko po nelinearnih, proceduralno nastalih nivojih, ga ne briga za moje duševno zdravje. Če umrem, gre po zlu vse nabrano in ves napredek. Šele z nameščeno zaplato je moč novo igro začeti na tretji, peti, sedmi ali deveti stopnji. A ne, dokler nisi dotičnih presegel.

Estetika včerajšnjika

Tovrstna brutalnost je zaščitni znak igre, vendar so šli Estonci mestoma predaleč. Bolj kot se bliža zaključni, deseti nivo, manj se igra spogleduje s survival horrorjem in bolj postaja čista rešetačina. Pri tem je kruto radodarna z vsepovprek švigajočimi nakazami, oklepljenimi stolpiči, gručami lačnih bolh, ki te rade obkolijo, šefi, v katerih sobano moraš takoj steči, sicer te vrata za večno odrežejo, in podobnimi fintami. V divjem umikanju in proženju naprednejših krepelc, od miniguna in tazerja do laserja, je vse manj lepote in taktike ter vse več živčnosti in nepreciznosti. Med drugim zato, ker se zaslon ukrivlja in polni z dimom, da ja nič ne vidiš.

Je pa res, da tu ni hroščev in čudaških situacij, s katerimi obiluje sorodni Hotline Miami. Treba je pač naštudirati, kod je primerno katero orožje, ostati hladen kot pangalaktični grlorez in venomer tehtati. Naj grem še malo raziskovat, da bom ob najdenih zalogah močnejši, ali naj šibam k teleportu, čeprav na naslednjem nivoju ne bom čudežno deležen nobene sveže opreme? Si lahko v spopadu privoščim rabo strelnega orožja? Če da, katerega in koliko streliva lahko spušim? Dobro se je treba brzdati, da ohraniš zaloge za kasneje oziroma za močnejše žverce, ki se jim ni zdravo približevati le z lupilnikom krompirja v roki.

Take dileme me vlečejo dalje v navezi z adrenalinsko akcijo, srhljivim vzdušjem in sploh ne zanič zgodbo, ki jo sproti odkrivam po koščkih. Umiram, a se kljub občasni grenčici v ustih in pustim hodnikom vračam v ta minimalistični izdelek, ki se podreja starinskim idejam o igrah kot preizkusih spretnosti in vztrajnosti. Se vidi, da je eksotično estonski ter indiejanski.

Zbornica za vesoljski turizem ne mara ***Snetija****. Z masakri jim dela slabo reklamo.*

81 ostra, napeta strelska akcija, izvrstno pomešana s pristnim občutkom samote in ogroženosti ✔ odloči se – tveganje ali nagrada? ✔ izdelava dobrot iz pobranega ✔ proti koncu pretirano brutalna ✖ pusti hodniki se znajo vleči ✖ gruča tršatih Estoncev

Lords of Football

Gospodarjev fuzbala sem se lotil s precejšnjo vnemo, saj je naslovček obljubljal ležernejšo obliko menedžerskega udejstvovanja od tiste, ki jo vsako leto nudita resnobna Fifa in še bolj računovodski Football Manager. Začetna urica je kljub odsotnosti licenčnega blišča delovala še kar spodbudno. Po izbiri poljubnega fantazijsko poimenovanega kluba (Manchester Reds, Torino Stars, Madrid Kings ...) iz prve oziroma druge angleške, španske, nemške, italijanske ali francoske lige sem se znašel v lično oblikovanem mestecu. Tu sem kot nekdanji pristaš Simčkov hitro pogruntal, kako se zadevi streže. Upravljanje z igralci namreč temelji na preprostem sistemu ikon, ki nakazujejo njihove potrebe, želje in duševno oziroma telesno stanje.

V mestnem predelu, namenjenemu treningom, sem športnike čez dan razporejal po različnih vadbah, ki so krepile podaje, streljanje enajstmetrovk, zračno prevlado in podobno. Poškodovance sem po tekmi premestil v stavbo, namenjeno fizioterapiji, mišično švohotne sem s povlekom miške premaknil v fitnes, dočim sem žogobrcarjem z ikono slabe kondicije naprtil tekanje po atletski stezi. Pasuljsko. V večernih urah sem na domala enak način poskrbel še za zadovoljitev socialnih teženj svojih podanikov. Opojnih substanc, plesa in ženske kompanije željne sem poslal v bar, medtem ko sem igralcem z velikim egom omogočil obisk radio postaje, kjer so si dali duška z intervjuji. Če so pri sproščanju pretiravali, sem jih naslednji dan v duhu Srečka Katanca postavil na kazensko zelenico. Škoda, da ni ustreznice Šmarne gore, kamor bi še vedno rahlo opiti lenuhi morali teči.

A ta sprva simpatični del menedžerskega službovanja se je kmalu izkazal za plitkega in hudo ponavljajočega se. Opravljanje predsednikovih izzivov, s čimer sem odklenil dodatne treninge in sila okrnjeno trgovanje z nogometaši, izkušnje nista bistveno popestrila. Manko globine pa se je za izredno kvarnega izkazal pri spremljanju in nadzorovanju srečanj, ki jih riše zadostna 3D-srčika. Že po par odigranih tekmah sem spoznal, da fuzbalerji moje temeljne taktične odredbe – nastavitve intenzivnosti napadanja, presinga in obrambe – upoštevajo bolj kot ne za prvo silo ali sploh ne. Ter da je občutek kaosa na zelenem pravokotniku moč prekiniti šele s finomehaničnim, a zamudnim in pretirano vsemogočnim ukazovanjem posameznikom (podaj, streljaj, steci). Dotično srečanjem odvzame še tiste malo verodostojnosti ter obenem razvrednoti vse predhodne strateške nastavitve. Da lahko navodila naenkrat poneseš le do treh atletov, ni bistvena omejitev, saj je to za izvedbo akcije dovolj.

Za kar 25 evrov na Steamu bi se spodobila bistveno bolj dodelana, raznolika in poglobljena menedžerščina, kakorkoli ležerna že.



Na dogajanje na zelenici lahko neposredno vplivaš z ukazoma za vračanje v obrambo in izvedbo protinapada ter z deljenjem navodil posameznikom.

40 ***Case*** ***menedžersko pogodbo prekine že po prgišču srečanj.***

Geniaware



Vmesnik je ena redkih odlik te menedžerščine. S filtri, ki se tičejo veščin, osebnosti in zdravja, hitro poiščeš pomoči potrebne fuzbalerje.

Strike Suit Zero

Tole srednje zahtevno vesoljsko simulacijo so neodvisneži Born Ready dokončali s pomočjo Kickstarterja. Napredno upravljanje z energijskimi ščiti in drugimi pritiklinami, ki smo jih bili vajeni v TIE Fighterju in Wing Commanderjih, odpade. Poanti sta spretno tretje- ali prvoosebno 360-stopinjsko krmiljenje vsemirskega plovila, ki se lahko transformersko prelevi v robota, in nažiganje po sovražnikovih ladjicah, križarkah in vesoljskih oporiščih. Arkada, skratka. Ace Combat v vesolju.

V tem početju spočetka najdeš spodobno mero užitka. Nadzorovanje plovila je intuitivno, saj z manjšimi premiki miške orožju nakazuješ, kam naj strelja, ko glodavca konkretneje potegneš, pa sledi še ladjica. Bolj kot pospešuješ, počasneje se obračaš, a se laže izmakneš nasprotnemu ognju. V njem so tudi tečne sledilne rakete, ki se jim moreš v zadnjem trenutku ogniti s posebno tipko.

Podobno enostavna sta jemanje na muho in zasledovanje tarč, pri katerih ne navduši umetna pamet, ki jih vodi s pretirano predvidljivimi vzorci. Dokler po bojnih strojih nažigaš v obliki ladjice, imaš na muhi enega samega krilateža.



Preklapljanje med prvo- in tretjeosebnim pogledom je neboleče, notranjost kabin pa je pri vseh ladjicah in robotu enaka. Lenobe.



O smiselnosti transformacije v okorno robotsko obliko, ko te sredi praznine obletavajo svetlobno hitra plovila, bi se dalo pogovarjati. Zdi se, da je v prvi vrsti zadoščeno spektaklu in šele nato igranju.

Ko z uspešnim razletavanjem nasprotnikov napolniš meter in se začasno spremeniš v robota, pa jih lahko označiš in napadeš več hkrati. Pokončaš jih z različnimi vrstami raket ter plazemskimi in drugimi bljuvali, ki jih plovilu po lastni presoji opraš pred začetkom vsake od trinajstih linearno nanizanih misij. V gundamski obliki se ti uničevalska moč silno poveča, a pozor – sprićo tvoje okornosti ti sovražne eskadrilje tedaj hitro izpraznijo ščite. Glede na to, da naj bi bil Suit ultimativno galaktično orožje, je to hecno.

Šibka točka igre, ki z ličnimi planetarnimi ozadji, velikim številom enot na zaslonu in pristnim vojnim vzdušjem sicer zadovoljivo mazili čute, so misije s ponavljajočimi cilji. Kaj kmalu opaziš, da ne glede na dogodke v kot list papirja tankem scenariju ves čas zaherasko odstranjuješ uletavajoče skupinice plovil s polspodobnimi piloti, onesposabljaš žarkovna orožja sovražnih križark in pred torpednimi napadi ščitiš ranljive zavezniške križarke. Pri slednjem težavnost včasih hinavsko poskoči, za ponavljanje misij pa so dostikrat krivi soborci, ki jim ni moč ukazovati in so povsem nesposobni.

Če se boš na Steamu iz ljubezni do medzvezdnega prostora vseeno odločil žrtvovati 19 evrov, se vsekakor prepričaj, da igraš verzijo s popravki. Strike Suit Zero je bil namreč v izvirniku malodane neigralen.

62 ***Manko vesoljščin gor ali dol, Case bo počakal na Star Citizena.***
Born Ready Games

Evoland

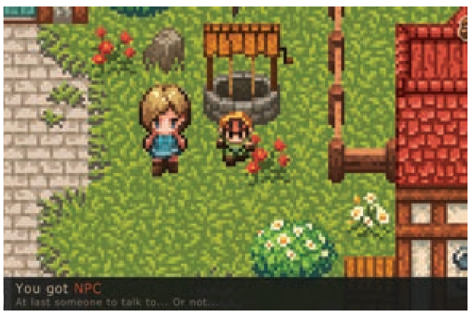
Kaj bi rekel na slab fantazijski roman, ki bi bil ponosen na to, da bi na amaterski način posnemal Tolkiena? Ali na cviljenje garažnega benda, katerega člani komaj znajo prijemati akorde, na vsak način pa hočejo žgati Lamb of God? Taka 'dela' se umeščajo med fanfiction, ljubiteljske umotvore na podlagi nečesa večjega, med katerimi je redko moč najti kaj omembe vrednega. Sem sodi Evoland, ki stoji na ramenih konzolnih frpjskih velikanov včerajšnjika. Nakar pade in se polomi.

Osnovna zamisel je simpatična. V pogledu od zgoraj začneš kot nazarensko pikslast lik v še bolj brutalno pikslasti krajini, po kateri akcijsko mlatiš nadpikslaste monstrumčiće in se počutiš, kot da si vklopil game boy. A dlje kot igraš, bolj moderna postajata videz in igranje. Z odpiranjem očitnih in malo bolj skritih zabojev dobiš 3D-grafiko, HD-teksture, zalogo energije, potezne bitke in tako dalje.

Hkrati špil vpeljuje nove pristope. Zdaj igraš kot v Zeldah (zlasti A Link to the Past), saj si zaprt v ječo, koder stopaš po stikalih v tleh, miniraš zidove in suvaš nasprotničke v prepade ... nato je na vrsti izrezek iz Diabla, kjer po ječi v realnem času tamaniš horde živalskih gnusobic ... vmes pa kakor v Final Fantasy (VII) padaš v naključne spopade na ločenem zaslonu s črto ATB, meniji in vsem, kar spada zraven. Tudi s playstationovsko renderirano vasjo, kjer te liki pošiljajo od Poncija do Pilata in nad eno od hiš visi leteča ladja. Sčasoma jo dobiš, da znova obiščeš že obdelane lokacije in z novo opremo odkriješ spregledano.

A kmalu uvidiš, da se je smisel izjalovil. Evoland ni potovanje skozi zgodovino frpjev, temveč samotarska fanovska masturbacija na par naslovov v dosti slabši obliki od izvirnikov. Dolgočasne temnice, duhamorne pokrajine, bedni šefi in kup spopadov, ki so nezanimivi ter brez izziva celo ob dokaj nerodnem nadzoru, niso poklon zgledom, marveč jih sramotijo! Igra se vleče kot kurja čreva in ne zmore niti toliko srca, da bi podala bodisi resno, bodisi parodično zgodbo. Mimohod pristopov, ki jih navdušeno vzame iz naftalina, nakar jih čez nekaj minut za vedno odvrže, še poudarja plitkost nesmiselnega paketa, dolgega nekaj ur, ki na Steamu velja 10 evrov. Obvoz, čeprav si retro.

30 ***Sneti si zglanca rožnata očala do kristalnega sijaja. Ne pomaga.***
Shiro Games



Spočetka je igra vsa pikslasta, kakor bi vključil SNES. Ko v vodnjaku najdeš skrivnost (itak) in v divjini odpreš nekaj skrinj, iz te podobe nastane ...



... poligonska po zgledu Final Fantasy VII. Ne le slogovno, tudi drugače je kanaliziran ta legendarni frp, saj je tvoj lik blond in nosi orjaški meč.



Fajn, a po dveh urah, ko sem dosegel diablovski nivo, sem bil igre že orenk naveličan. Razen starodavniške topline od nje nisem odnesel ničesar.

RUNNER2

Auto-runner se kliče podzvrst ploščadnih iger, kjer lik teče sam od sebe, ti pa s pritiskanjem gumbov skačeš. Prava potreba po samodejnem premikanju je na tablicah in telefonih, kjer dotikljivi zasloni ne nudijo natančne kontrole. A vseeno smo kar nekaj tovrstnih špilov dobili za sisteme z gumbi in med njimi je dokaj znan neodvisniški Bit.Trip Runner, ki je poudarjal vnašanje ukazov po ritmu. V Jokerju 204 o njem nismo podali najbolj laskavega mnenja in slednjega ne bo deležno niti nemogoče klicano nadaljevanje Bit.Trip Presents Runner 2: Future Legend of Rhythm Alien.



● **Orjaška rakovica ni sovražnik, temveč del ozadja pri nadzorni točki. Slednjo povsod najdeš na polovici nivoja in jo lahko za dodatne točke preskočiš, s čimer pa seveda ob pogibeli tvegaš vrnitev na začetek.**

Naš možic, ki je lahko ikonični Captain Video ali kak odklepljivec v slogu zelene kumare, v pogledu od strani z zložno hitrostjo teče na desno in na nas je, da ga spravimo čez ovire. Skočimo čez prepade in stopnice, od prožnih podlag se odrinemo, zdrsnemo pod previsi, s ščitom odbijemo leteče kvadrate in za dodatne točke zaplešemo, čeprav se s tem odrečemo nadzoru. Pač, *risk & reward*. Nenehno se nam povečujejo točke, mi pa se trudimo pobirati zlate palice. V štirih tematsko različnih svetovih je nanizanih sto dvajset parminutnih nivojev, ki imajo to prednost, da se poti po njih cepijo. Dostikrat se lahko odločimo za gornjo ali spodnjo cesto, ki nudita različni težavnosti, oziroma najdemo alternativen izhod, ki omogoči vstop na drugače skrit nivo. Takih obstranskih je dosti in vsebine ne manjka. Takisto ne izziva pri postavljanju rekordov na spletnih lestvicah. V visok rezultat gre dosti truda, posebej če se lotiš zahtevnosti hard, kajti elementi se izmenjujejo hitro – skok, počep, odboj, skok, odboj, počep, skok ... Manj spretni lahko vključijo lahki modus, ki je lepa pridobitev glede na poživinjeno zafrknjeni prvenec.



● **Preskakovanje statičnih sovražničkov med avtomatičnim tekom se bo zdelo marsikomu primitivno za velik sistem, kot je PC. Zvrst je zelo tablična.**

A tako kot enica se začne Runner2 vleči še pred polovico. Svežih elementov zmanjka, šefi na koncu svetov so revni, okolica, ki je s poligoni izgubila stari osembitniški čar, pa je nedomišljijska, celo amaterska. No ja, vsaj dogajanja ne moti več. Negativno presenečenje je glasba, ki jo sproti dopolnjuješ z uspešnim skakanjem, saj so melodije upokojenske in se vse premalo razlikujejo. Najbolj pa motijo tehnične težave, ki izničijo dobršen del zabave. Sprijazniti se moraš bodisi s trganjem ekrana brez vsynca, bodisi z zamikom vnosa ukazov z njim, kar je pri igri, ki tako poudarja natančnost, nezaslišano! Več tednov po izidu tega na PCju (slično se pritožujejo lastniki ostalih verzij za xbox 360, PS3 in wii U) še zmerom niso uredili. Tudi cena je visoka. Ostani pri Canabaltu. ***Sneti***

Gaijin Games ● 10 EUR

NEPTUNE'S PRIDE 2: TRITON

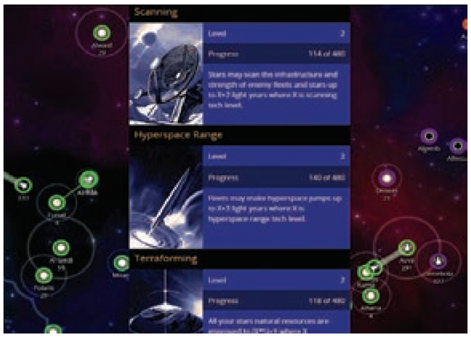
Pred leti so se indiejančki Iron Helmet vprašali, kaj ostane od vesoljske strategije vrste 4X, če jo tako izsušiš žmohta, da zreš le še v golo lupino, pusto kot Marsova površina. Nastala je spletna igra Neptune's Pride (Joker 211).



● **Za vsako floto v dosegu senzorjev veš, koliko potez bo potrebovala do ciljnega osončja, zato je srž igre natančna časovna kombinatorika. Če spremljaš in prožiš napade sredi noči, si v precejšnji prednosti.**

Dvojka stopa po uhojeni poti slične enostavnosti. Na Triton.ironhelmet.com te špil samodejno pridruži sedmim soigralcem, cilj pa je, da prvi osvojiš vsaj 88 od 174 zvezd na igralnem polju. To storiš s pošiljanjem silnih flot, ki po vsemirju potujejo v potezah, narejenih vsako polno uro. Eskadre sestavlja le ena vrsta bojnih plovil, ki samodejno nastajajo na osončjih s tovarnami. Razen njih gradiš še finančne stavbe in raziskovalne postaje, s katerimi pospešiš plezanje po preprosti tehnološki lestvici. In to je to. Nobenega dizajna plovil, admiralov ali zbiranja izkušenj. Vmesnik ti celo kaže razvitost soigralcev, le dogajanje na karti je skrito. Tako malo razdeliš ukaze, zapreš brskalnik in greš počet pametnejše reči, ker ena partija traja več tednov.

Ampak zmerom se vrneš, kajti za preprostostjo se skriva svinjsko privlačen špil. Ob odsotnosti globljih igralnih mehanizmov se moraš namreč zanesti na instinkt in pretkanost. Skrbno motriš statistiko, da bi izluščil slabosti v strategiji soigralcev, predvsem pa skušaš ljudi izkoristiti. Zaradi izenačenosti je skorajda nemogoče zmagati s soliranjem, zato moraš sovrage spreti med seboj in si s priložnostnimi zavezništvi kriti hrbet. Ker alianse slonijo le na lepih besedah, je slejkoprej na vrsti serija izdaj in udarcev pod pasom, saj na kraju slavi le en. Zato tak špilčič požre dosti več kot 'nekaj odmorov za kavo'.



● **V tehnološkem drevesu ni več postavke za višanje hitrosti flot. Lahko pa odslej v osončjih gradiš draga pospeševalna vrata, ki olajšajo zadnjo fazo.**

Če si vsako minuto ne grizeš nohtov ob tuhtanju, kaj razmišljajo tekmeci, je to zato, ker si namesto tega puliš lase. Triton ti gre pri tem na roko, kajti poglavitna novost je prijaznost tablicam in telefonom, da lahko plovilcem ukazuješ s straniščne školjke. Je pa to dvorezen meč, kajti mobilni vmesnik se na PCju obnese slabše od prejšnjega. Tudi več novosti bi lahko vdelali glede na prvenec, saj dobiš le še razširjeno raziskovalno drevo. Toda po drugi plati je špil zastonj, dokler igraš eno partijo naenkrat. Premijski račun za nekaj evrov mesečno ti jih omogoči več, plus postavljanje privatnih bitk. Če si slučajno nagnjen k izgubljanju kolegov zaradi izdaj v online igrah. ***Aggressor***

Iron Helmet ● F2P

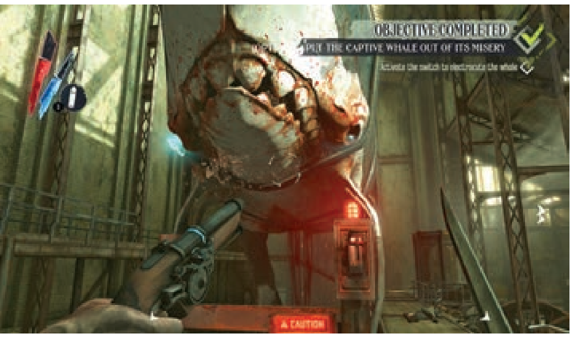
DISHONORED: THE KNIFE OF DUNWALL

Prvoosebno tiholaznico s frpjskimi elementi Dishonored (J232, 84) smo igralci in kritiki dobro sprejeli, zato so Arkanovci hitro poskrbeli za dodatno plačljivo vsebino. Decembra lani so izdali skupek izzivalnih misij (challenges), v katerih se je protagonist Corvo Attano pomeril z valovi sovragov ter dodobra preveril svoje zahrbtniške, gibalne in borilne veščine. A City Trials je bil siromašna predjed, dočim je zdaj na vrsti The Knife of Dunwall, prvi del sveže štorijalne kampanje, v kateri nastopamo kot ašašin Daud. Konkretno gre za tri pobijalske odprave, v katerih se vodja morilske organizacije, ki je v originalu zagrešil umor cesarice, odpravi na sled mistične Delilah. Ime slednje mu v privídu namigne skrivnostni Tujec. Uvodoma dobimo občutek, da bi znal DLC konkretno poglobiti Daudovo osebno zgodbo. A v novih okoliših se nato bolj kot ne ubadamo le z iskanjem indicev o pravi naravi in nahajališču omenjenega ženskega lika



● **Prvi DLC (City Trials) je na voljo za petaka in nudi vrsto izzivov. V enem moraš na lokaciji neopazno poiskati štiri indice in umoriti pravo osebo.**

ter tipičnim odstranjevanjem stražarjev. Pri slednjem početju je Daud podobno spreten kot Corvo, dasi razlike so. Med magičnimi talenti, ki jih kot prej pridobimo z vlaganjem poiskanih run, denimo ni več obsedanja prebivalcev in napada s podganami. Slednjega nadomesti priklic ašašinskega kompanjona, dočim so avtorji sposobnost teleportiranja (blink) prevetrili do te mere, da jo je sedaj moč neobremenjeno izvajati iz zraka. Zanimivejši so Daudovi novi pripomočki. Kul so lepljive mine, ki z električnim curkom upepelijo vsakega capina, ki se jim približa, ter prašne granate, ki nepridiprave začasno onesposobijo. Novih orožij ni na spregled, lokostrel in pištolo je moč nadgraditi, medtem ko lahko kovance med misijami potrošimo za aktivacijo 'uslug'. To so drobni priboljški znotraj stopenj, na primer kode za trezor, ki jo na zid zapiše zaveznik in nam s tem olajša tatinsko delo.



● **O kitih, ki so vir olja oziroma energije, smo v Dishonoredu veliko brali. V svežem DLCju se seznanimo s procesom pridelave. Animalisti pa v jok.**

Troje svežih misij roko na srce ni hud presežek in so po dolžini ter zanimivosti primerljive s 'srednje dobrimi' iz prvenca. Najmanj navduši zadnja, v kateri se vrnemo v že videno potopljeno četrt. Vmesna, kjer se moramo pretihotapiti v vilo pomembneža in se ga v značilnem slogu odkrižati bodisi na mirovniški ali nasilen način, je že boljša. Navduši pa začetna krvava klavnica, v kateri se med drugim seznanimo s tragično usodo kitov. V splošnem velja, da so nove odprave zaradi večjega števila paznikov in ene nove vrste sovragov – mesarjev z motornimi žagami – za odtenek zahtevnejše, čeprav ne postrežejo z večjimi presenečenji v igralnem smislu.

No, desetaka je dodatek, skozi katerega se je brez hitenja moč prebiti v kakih štirih, petih urah, ne glede na to vreden. Škoda le, da se konča nenadoma, zaradi česar se tistim, ki ste Dishonoreda še siti, splača počakati do konca leta. Tedaj naj bi izšel drugi del, ki bo dostojno zaključil in osmislil Daudovo pustolovščino. ***Case***

Arkane Studios ● 10 EUR



● **Raziskovanje stopnje Slaughterhouse otežujejo alarmi. Pred začetkom misije lahko Daud proti plačilu svojim špijonom naprti deaktivacijo enega od teh.**

THE SIMS 3: UNIVERSITY LIFE

V tretjih Simsih lahko uzreš marsikatero čudno bitje, od vampirjev do mumij, duhcev in namišljenih prijateljev. Sedaj dobivajo še eno hecno vrsto. Prebiva na kavču, napaja se s poceni merlotom, njen poklic je letanje za kiklami, najljubši hobi pa odlašanje. Študentarija.



● **Kampus ima lušten videz bolj tradicionalnih univerzitetnih okolišev, kot je Cambridge. Z dodatkom Supernatural je še bolj podoben Bradavičarki.**

Trojka je za univerzitetno razširitev potrebovala presneto dolgo – deveta po vrsti je, in to štiri leta po izidu igre, dočim je bila pri dvojki na redu prva. Za razliko od slednje lahko zdaj hram znanja obišče vsak odrasel Simček in ne le mlajši. Je pa noviteta plačevanje šolnine, hehe. Po diplomi iz ene od šestih učnih smeri se lahko tjakaj vrneš obiskovat še druge, žal pa manjka podiplomski študij.

Za tisti teden ali dva guljenja klopi v igri se preseliš na kampus izven osrednjega mesta. Tam najprej izbereš, kje boš komiral po žurkah: v študentskem domu, grški skupini ali najetem stanovanju. V katerikoli prostor se vržeš, so vsi baročne velikosti ter opremljenosti, precej drugače kot bloki v Rožni dolini. Je pa prisotna neka druga stalnica študija – pomanjkanje denarja. Zaradi tega slejkoprej posežeš po priložnostnem delu, kot sta razpečevanje plonk listkov ali testiranje nasilnih videoigric.

Glavni izziv je uspešno opraviti izpite navkljub obilici mogočih oblik zabušavanja. Kakšne neumnosti boš počel, v mnogočem določa pripadnost trem stereotipnim skupinam: piflarjem, frajerjem in upornikom. Prvi so zarejeni v stripарnici, drugi prirejajo zabave, tretji protestirajo proti pojma-nimamo-čemu-ampaktega-ne-maramo in kadijo zelišča. Frajerji radi visijo na socialnih omrežjih, ki so dostopna vsem Simčkom kar prek telefonov. V koraku s časom in to. Je pa nekam brezvezno, da si lahko pripadnik vseh treh klik hkrati, zaradi česar ima vse skupaj pridih tlake za nagrade, saj si na ta način deležen novega predalčka za osebnostne poteze. Tudi woohoojanja s profesorji za višje ocene ni, bleh. Po uspešnem zaključku študija Simček laže dobi bolje plačano službo, kar je ena taka luštna pravljica za otroke.

University Life je primeren za tiste, ki se v igro vživijo in mahoma požirajo nove animacije, pogovorne možnosti ter okolico. Tu se odreže solidno. A novih igralnih mehanik v njej našel ne boš. ***Aggressor***

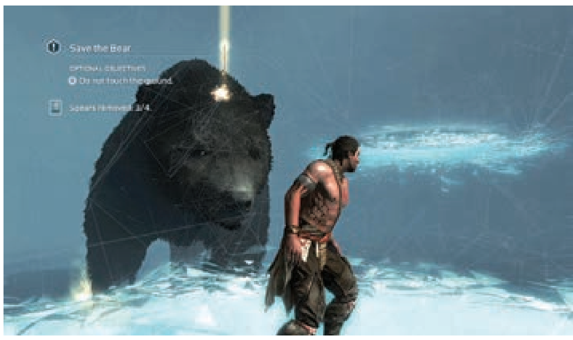
Electronic Arts ● 27 EUR



● **Akrobacije na sodčkih piva, okoli bezljajoči nagi ljudje, provincialna dekleta, ki so prvič v mestu – kar pravšnja slika našega cveta inteligence.**

AC3 TYRANNY: BETRAYAL + REDEMPTION

Tako kot pri Far Cryjevem Blood Dragonu gre za alternativno realnost osnovne igre, ki predvidi, da predsednik Washington zaradi templjarske relikvije postane nor diktator, Connor pa ga mora odstraniti. V prvi epizodi, Infamy (Joker 236), je Washington pokazal svojo moč na deželi, Ratonhnhaké:ton pa dobil prvo svežo sposobnost, spreminjanje v volka, ki je skrivanje naredilo nesmiselno. Druga epizoda, Betrayal, se preseli v mesto Boston, kjer Connor v dveurnem skupku nedomiselnih, težaških misij nadaljuje jago za kraljem-predsednikom. Tu imamo priliko izkusiti, kako debelušni Benjamin Franklin teče hitreje kot utrjeni indijanec, celo ko ta uporablja naslednjo frišno veščino, mutacijo v sokola. Ta omogoča instantno seljenje med robovi stavb in odstrani smisel plezanju. Nič, avtorji so se potrudili, da bi igranje karseda razgradili in razvrednotili. Že s tema dvema polbožjima močema smo mašina destrukcije, ki se jo špil trudi zaustaviti z večjimi trumami nemudoma razjarjenih sovragov. Vendar to botruje le frustraciji ob pogonu, ki ni kos naprednejšemu masovnemu boju.



● **Za pridobitev medvedje oblike moraš, tako kot pri volku in sokolu, skozi kratko sanjsko sekvenco. Ta se močno zgleduje po Shadow of the Colossus.**

Ob bednosti in enoličnosti obeh teh epizod je modro, da si omisliš zgolj tretjo, Redemption, ki je v redu. Na začetku itak izveš vse za nazaj, nakar dobiš tretjo moč, spreminjanje v medveda, ki razmeče vse okrog sebe, in greš v New York, kjer je celo nekaj novega ozemlja. V tej dveurni epizodi, ki med opisanimi edina vsaj približno upraviči ceno 8 evrov na Steamu ali v spletnih štacunah od PS3 in X360, ladjariš, braniš lokacije, srečaš okej šefa in izkusiš konec, ki razjasni marsikaj in delno upraviči temeljno zamisel. Ni pa niti Redemption nujen, saj je marsikod len, od neuvedbe novih sovražnikov prek reciklaže stranskih misij do manka prodornih zgodovinskih osebnosti. Samuel Adams? Ni ravno Michael Biehn. ***Sneti***

Ubisoft ● po 8 EUR

HD-PREDELAVE



Z botoksom in umetnimi kolki proti zobu časa

Sneti se s kameradom Casom udeležim snidenja starih špilov, ki so jim spretni e-kirurgi s plastičnimi operacijami nadeli novo, HD-podobo. Je žur uspešen in traja dolgo v noč ali pa izpade kot druženje zmahanih penzionerjev s platfusom in žolčnimi kamni?

V kleti mi leži čuda stare robe, do katere imam poseben odnos. S tem telefonom na vrtljivo številčnico sem njega dni klical pirata, ki mi je pošiljal špile za amigo ... na oni katodni televizor sem imel priključen SNES ... s tistole odsluženo tipkovnico za PC napisavši kup Jokerjev. Teh predmetov ne dajem na oltar, a so tam, proti prahu zapakirani v jasno označene škatle. Pomirja me njihova tiha prisotnost. Ne vem pa, kako bi se odzval, če bi pred hišo lepega dne parkiral kombi z napisom OBNAVLJANJE STARIN. Lepo oblečen stric z briljantino v laseh bi mi s svilnatim glasom kakor Merovingij iz Matrice zagotovil, da lahko moje starine s plastiko, lesom in posebno žavbo preuredi za novo dobo. Bi si tega zares želel?

Vprašanje se mi venomer zastavlja ob visokojasninskih oziroma HD- (High Definition) inačicah iger. Namnožile so se, da jih je težko prezreti, in ni uganka, čemu. Retrofrikovstvo je v modi, saj so generacije, ki so rasle s komodorjem, amigo in mega drivom, ODrasle. Izdajatelji jim iz žepov vlečejo dinarčke na rovaš spominov na lepši včerajšnjik, ko ni bilo vode v kolenu in finančne krize. Nekateri iz tega delajo velik posel. Sony ima na primer célo serijo 'Classics HD', ki je postala del imidža playstationa 3. Tovrstni izdelki najdejo pot tako na ploščke kot v internetne servise, od Steama prek Xbox Liva do Playstation Stora. Strošek ni obširen, izplen pa zna biti. Posamične prebarvanke tržijo med 10 in 20 evri, zbirke med 30 in 40. To za finančno neodvisne nostalgike ni visok strošek, ki zlahka sproži impulziven digitalni nakup.

A res je, da stranka ne dobi nujno tistega, kar je pričakovala. Deležna je višjih ločljivosti, zglajenih robov in poštimanih nalinijskih plati. Nove teksture so že redkejše, bore malokrat pa so prisotni dodatki, kot so vpogledi v ozadje izdelave, dokumentarci in podobno. (Če te robe pri opisih ne navajava, pomeni, da je ni.) Kaj šele, da bi nanovo razporedili checkpointe, prilagodili umetno pamet ali vdelali opcijo 'save state' kakor pri emulatorjih. Najbrž se bojijo, da bi šlo za nezvestobo izvirnemu materialu. Vendar slednje ni nujno slabo!

EMŠO zasleduje vsakogar

Del ljudi proti HD-obujenkam nima nič. Zlasti ne tisti, ki jim ni do tega, da bi si moderno dnevno sobo kvarili s starinskimi napravami in se jim ne da ubadati z združljivostjo, hacki, romi ... Drugi v njih ne vidijo smisla. Zanje so stare igre intimno povezane s prvotnimi inačicami, zaradi česar imajo HDizacije za laž. Kakor bi kdo stilsko pohištvo iz avstroogrske dobe restavriral z Ikeinim šajnom, bljak. Ti retrofriki so zadovoljni le z izvirnikom v prvotni embalaži na originalnem sistemu. Grdo gledajo celo na nedotaknjene originalne prenose, recimo v Nintendovi Virtual Console, saj se jim zdi grešno poganjati jih na neizvirnem hardveru.

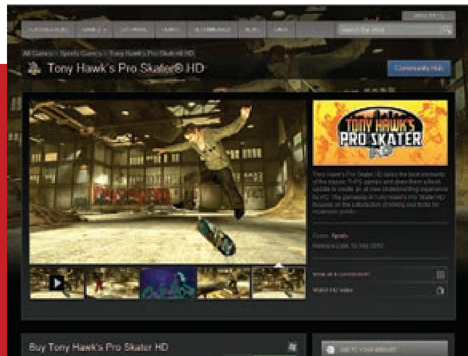


Druga sorta domačega HDja so računalniški emulatorji konzol, ki oponašajo vse mogoče sisteme, od starodavnih tipa atari 2600 (Stella) do dreamcasta (NullDC), PS2 (PCSX2) in wiija (Dolphin). So zastonj in tako napredni, da zmorejo zlasti pri trirazsežnih igrah sami po sebi pričarati vsaj približek tistega, za kar založniki zaračunavajo. V skrajno visokih ločljivostih in s filtriranjem tekstur, antialiasingom ter drugimi lepotnimi operacijami so emulatorsko gnani naslovi primerljivi z uradnimi HDizacijami. Na sliki je Gradius V za PS2 pod PCSX2.





Poleg oficielnih inačic se na računalniku najdejo navdušenski projekti, pri katerih posameznik ali skupnost videz brezplačno ozaljšajo. Tak je recimo Quake Enhanced, ki ločljivost dvigne do najsodobnejših, pridoda izboljšane teksture in poskrbi za CD-glasbo. Založniki v takih primerih včasih aktivirajo nindža odvetnike, a največkrat pustijo stvari pri miru. Vivendi pravnikov recimo ni poslal nad ljubiteljske avtorje docela brezplačne predelave Black Mesa (Blackmesasource.com), ki v pogonu Source v letih in letih dela niso porihtali le grafike, marveč so dodali številne manjše gradnike, ki izkušnjo po mojem zgolj izboljšajo, naj gre za ozadni čvek in večjo količino zalog do merka za eno od orožij. Pa oni kontroverzni, večini slabi konec s poskakovanjem po alienski dimenziji in šefovskim bojem so odrezali. Juhej! Mimogrede, ne za Quake Enhanced, ne za Black Meso ne potrebuješ izvirnika.



Steam je dobro lovišče za tiste, ki jih zanimajo HD-dodelave, saj jih je za PC na razpolago kar nekaj. Plačaš tistih deset ali dvajset evrov in čez nekaj pretakanja je špil pri tebi. V fizični obliki hadejk za PC ni, za PS3 in xboxu 360 pa so na ploščke dali zlasti tavelike, se pravi Hitmana, Ratcheta, Jaka in Devila. Wii in wii U omembe vrednih HD-inačic nimata.

ŽE OBDELANO

Tole še zdaleč ni prva obdelava inačic iz Hada (saj ne), objavljena v Jokerju. Lepo število smo jih že popisali sproti in tu navajava omembe vredne. Opise najdete v starih revijah ali na Joker.si.

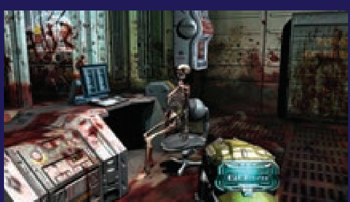
Baldur's Gate Enhanced Edition – J234. Jedra ene najboljših frpjk zob časa ni načel. Z razširjenem vidnim poljem na rovaš povišane ločljivosti, novimi liki in kvesti ter poboljšanim vmesnikom in svetlobnimi učinki so izboljšane Baldurjeve zimzeleno remek delo.

Broken Sword: Shadow of the Templars – The Director's Cut – J207. Izboljšana grafika in pohvalno prirejena, dopolnjena vsebina botrujeta zelo dobri inačici kultnega pustolovskega izvirnika, ki velja za klasiko. Sprva le za DS in wii, zdaj tudi za PC, Android in iOS.

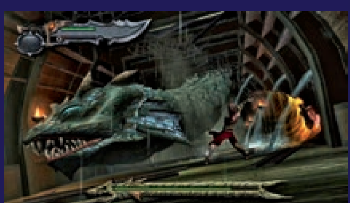


Beyond Good and Evil HD – J213. PC, PS3 in xbox 360 so digitalno za desetaka deležni samosvoje arkadne avanture, ki se zgleduje po Zeldi. S samozavestno dečvo nežnih grudi Jade mlatiš, raziskuješ, dirkaš, rešuješ puzle in slediš basensko prispodobni zgodbi. Škoda, da ga kamera tudi v HD biksa in da je druga polovica slabša od prve.

Doom 3 BFG Edition – J234. Za četrt stotaka na PCju oziroma nekaj več na PS3 in X360 kupiš veliko let stari Doom 3 z dodatkom Resurrection of Evil, skupkom nivojev Lost Mission, starima Doomom 1 in 2 ter stereoskopijo. Grafična prenova je daleč od pretresljive in čeprav se zadeva igra spodobno, so Id zamudili priložnost, da bi jo resnično posodobili.



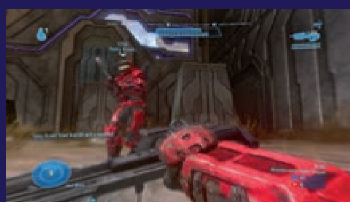
God of War Collection 1 in Vol. 2 – J199 in J218. Za PS3 lahko kupiš dva nova Boga vojne ali ti HD-zbirki. Grafične primerjave s trojko in Ascensionom ni, takisto ne novih tekstur. So pa vsi naslovi glede na izvirnike s PS2 in PSPja ličnejši in tečejo s 60 sličicami na sekundo. Prvi Collection vsebuje God of War 1 in 2, v Volume 2 pa sta slabša, a nikakor ne slaba Chains of Olympus ter Ghost of Sparta s PSPja.



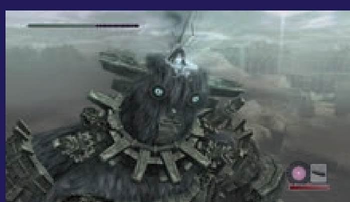
GoldenEye 007 Reloaded – J222. Namesto Brosnana kot v izvirniku za N64 smo deležni Craiga, namesto vrhunsko predelane grafike povprečno, namesto pričakovanj o brezupni zastarelosti pa vsebinsko kul streljanko z napredno umetno pametjo in nivoji, ki delujejo kot skrivalno-akcijske puzle. Zdaj ne moti več svojčas polna cena.



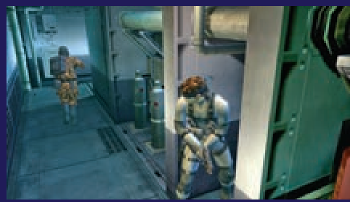
Halo: Combat Evolved Anniversary – J221. Bungie so se pri obletniški predelavi Hala 1 za xbox 360 orenk potrudili. Kjer so bile na xboxu 1 flehaste teksture, zdaj cvetijo rastline, trava je džungla in ozadja razganja od slapov in oblakov. Kadarkoli je moč menjati med podobama. Bistveno so izboljšali zvok, dodali lobanje za višanje težavnosti, vdelali terminale s stransko zgodbo, razširili sodelovalno večigralstvo in dodali modus firefight. Stržen pa je po vseh teh letih še zmerom odličen.



Ico & Shadow of the Colossus Classics HD – J219. Ico je akcijska platformska avantura, kjer z dečkom in dečvo tavaš po skrivnostnem gradu, skačeš in rešuješ uganke. Colossus pa je naravnan bojno, saj v nadaljevanju (ali pač?) zgodbe napadaš niz kamnitih orjakov, da bi rešil spečo gospodično. Grafika je le ostrejša, ne bistveno kakovostnejša, toda pri SotC ni več zatikanja, kar je bil na PS2 resni pomislek.



Metal Gear Solid HD Collection – J223. Je na voljo za PS3 in 360, vsebuje pa MGS2 in MGS3 (slednji s prastarima 2D Metal Gearoma 1 & 2) za PS2 ter Peace Walker s PSPja. Tiholazenje po tankerju in naftni ploščadi iz dvojke ter džungli iz trojke in prenosne verzije je spričo trdnih osnov in visoke ločljivosti še danes zelo užitno. V MGS2 sicer mestoma zatežita statična kamera in filozofiranje, dočim je iz MGS3 izginilo večigralstvo. A ne glede na to se nakup splača. Vedi le, da poleti izide dražji Legacy Collection, ki bo poleg naštetega vseboval še prvenec, dodelano štirico in kup priboljškov.



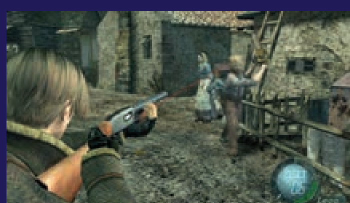
Monkey Island 1 in 2 Special Edition – J193 in J204. Opičja otoka sta sveta grala zaljubljencev v pustolovščine iz zlatih časov. Toliko genialnih ugank, krohotalnih dovtipov in norih afnarij na kupu drugod ni. Nekaterim ni všeč novi grafični slog v teh predelavah za PC, xbox 360, PS3 in iOS, vendar je moč v obeh delih s pritiskom na tipko preskočiti na antične piksle. Dodelali so glasbo in govor ter vdelali komentarje opičjih fotrov Schaferja, Gilberta in Grossmana. Za deset evrov po komadu sta Special Editiona priporočljiva tako kot cenen grog za pirata (= nadvse)!



Prince of Persia Trilogy – J212. The Sands of Time, Warrior Within in The Two Thrones danes niso slabe igre, vendar jim ta zbirka naredi medvedjo uslugo. Grafično ozaljšanje je povprečno, vmesni filmčki so pikslasti, dodatne vsebine ni niti za ped.



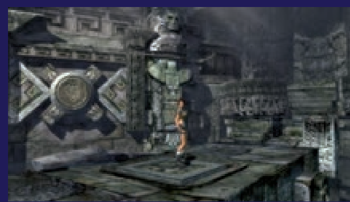
Resident Evil 4 HD – J224. V špansko vasico, kjer ga pričakajo obsedeni kmetavzarji, je Leona Kennedyja do danes pospremil domala vsak igralec, ki da kaj nase. Bržkone najboljši RE ostaja v HD-različici za xbox 360 in PS3 dobra zmes srhljive pustolovščine in streljačine. No, visoka jasnina je le posledica 'upscalinga' in ne dodelave tekstur ter izostala je podpora mahalnemu nadzoru iz različice za wii.



Street Fighter 3: Third Strike Online Edition – J218 in J187 (anali). V tej kultni pretepačini lahko sicer vklopiš olepšano podobo, a je vseeno, če igraš zglajeno ali kockasto. Pred tabo je vrhunski izdelek svoje baže, ki ima čudaške like, a navduši z globino na podlagi pariranja udarcem, ki zahteva pritiskanje smeri PROTI nasprotniku.

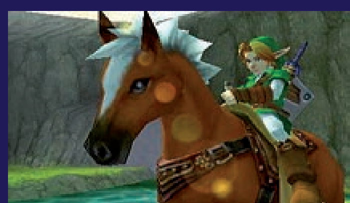


The Tomb Raider Trilogy – J213. Na ploščku za PS3 dobiš Legend (2006), Anniversary ('07) in Underworld ('08). To so tri igre iz druge generacije Tomb Raiderja, iz katerih razbereš, da so bile Larine odprave svojčas precej drugačne od aktualne. A grafika ni prav blazno lepša od izvirnikov in gladkost šepa.



Wipeout HD – J183. Pristaši hitrih futurističnih dirkačin naj se ne ozirajo drugam kot k tej odličnici za PS3 in vito (na slednji v obliki dodatka za Wipeout 2048). Ne gre za predelavo enice, marveč za obogateno zlitino Pura in Pulsa s PSPja, ki dodatno zaživi z razširitvijo Fury (Joker 193).

Zelda: Ocarina of Time 3D – J217. Najboljša igra vseh časov? Stvar okusa, toda Ocarina of Time za nintendo 64 se prepogosto uvršča v top (i)zbirke kritikov in znalcev širom sveta, da bi ji ne priznavali mitskega statusa. Odlike so pretežno odprta zasnova dežele, zabavno tepežkanje in potovanje skozi čas. Zlasti pa reševanje vrhunskih ugank v templjih in prisostvovanje prvobitnemu občutku junaške avanture. Ta globinska predelava za 3DS poleg lepo nadgrajene grafike s stereoskopijo vsebuje še ločeni modus s šefovskimi spopadi.

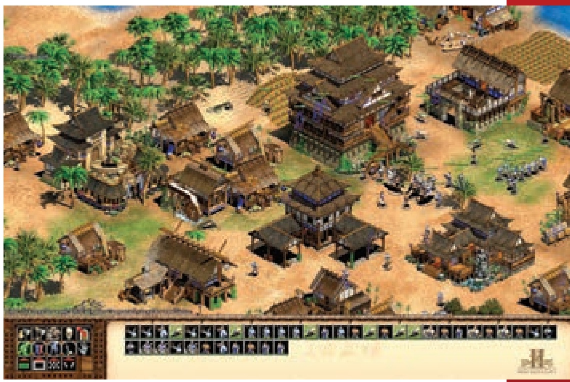


Sam nisem tako skrajen. Občasno se mi zdi čistno fino odigrati nekaj starega v novi preobleki. Uč mi ne trpi in rad začutim, kako se nas igre niso tako trudile držati za roko, niso bile pokroviteljske in niso se še oženile s Hollywoodom. Se pa strinjam, da učinek ni vedno blagodejen. Predvsem je od podlag za te zglancanke minilo deset, petnajst, celo več let. Ko iščem primerne izdelke za rubriko Rumplkamra, kjer obelodanjamo še danes dobre stare špile, nemalokrat naletim na težave z nadzorom, umetno pametjo, nadzornimi točkami, težavnostnimi krivuljami, kamero in podobnim.
HD-verzije takih kapric niso osvobojene. Za nameček sploh ni nujno, da bodo mlajši navdušeni nad zunanjostjo, saj ne gre za nove pogone, marveč za okrancljane stare, kar se hitro vidi. Nekatere igre izgledajo lepo, pri drugih se vprašaš, kakšna je razlika. Odvisno od primera. Nanizava jih dosti.

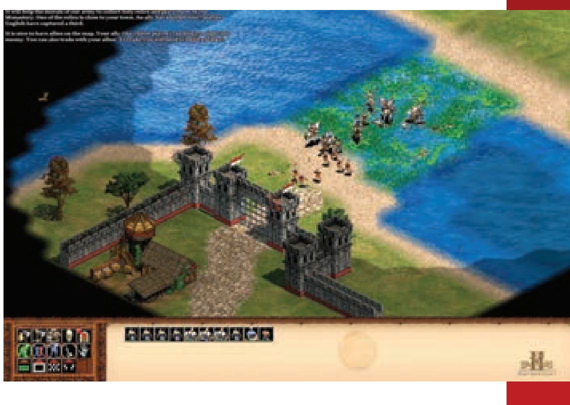
Age of Empires 2 HD

Prej: PC (1999). Zdej: PC.

Kak stari ljubitelj strategij se je pri navedbi tega naslova verjetno onesvestil od lepih občutkov, saj je AoE2: Age of Kings ena najbolj cenjenih realnočasovnih strategij. Naslov medtem proslule hiše Ensemble je umeščen v srednji vek. Zaradi pridodane razširitve Conquerors igramo s kar osemnajstimi ljudstvi, od Britancev in Bizantincev do Japoncev in Hunov od leta 450 tja do 18. stoletja. Puščavniško se udejstvujemo prosto ali v eni od devetih linearnih kampanj, ki spremljajo junake v slogu Ivane Orleanske ter Džingiskana in vsebujejo številne zanimive naloge. V kampanje gre zlahka več deset ur, tako da dolgoživosti igri ne gre očitati, v eni od njih pa so zbrani nepovezani scenariji, temelječi na velikih zgodovinskih bitkah – Hastings, Agnicourt, Manzikert ...

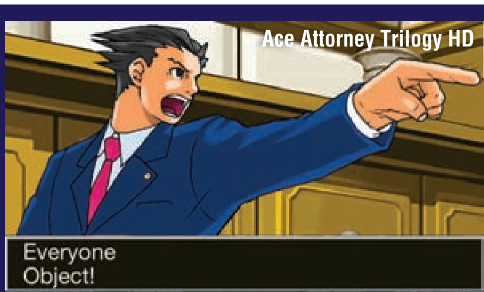


Za razliko od modernih RTSjev je velik del pozornosti posvečen gradnji oporišča, za katerega je treba s kmeti krčiti okoliš (drevje, ruda, živali, kamen ...). S tem, ko se širi baza, nastaja vojska, ki prečesava ploski nivo, kjer se v megli vojne skriva vsaj še en sovražnik. No, potencialni, saj ni nujno, da si z drugimi ljudstvi skregan. Lahko se greš trgovanje skozi karavane in trgovske ladje ter diplomacijo, kar sta validna načina za dosego zmage. Lahko pa seveda staviš na vojsko, ki zajema bojevnike od blizu, konjenico, oblegovalne naprave in ladje. Enote je moč razporediti v formacije in čeprav so spopadi nekam mravljinčasto masovni, se ne izrodijo v gomazenje iz AoE3.
V uvodu članka se pritožujeva nad tem, da se razvijalci pri predelavah bojijo s spremembami 'oskruniti' izvirni material. To je ena ključnih pomanjkljivosti Age of Empires 2 v HD. Igra se zobu časa sicer upira, saj z nekaj igralčeve dobrohotnosti (ne usajaj se nad drobnimi enotami in animacijo!) pretirano ne šepa ne na področju pameti, ne kompleksnosti in globine. Vseeno pa bi lahko silicijevi inteligenci dodali nekaj kolesc in naredili prijaznejše reči, kot je vmesnik. Pri skupinskem označevanju poleg vojščakov še zmerom namreč zacahnamo tako duhovnike kot kmete.
To pa ni edina pripomba, kajti hroščev ni zmanjkalo celo po več popravkih. V samotarstvu ni večjih težav, na udaru pa je zanimivo večigralstvo, ki pred rushanje postavlja postopno širitev in rabo sivih celic ter uporablja Steamov matchmaking. Ko deluje, je kul, a zaradi nezanesljivega povezovanja je multiplayer zlahka vir povišanega pritiska. Drugi minus je to, da je označba HD pretirana, kajti prenovljene grafike je bore malo in manjkajo vsakršne modernosti v slogu približevanja kamere. Če igraš v sodobnih ločljivostih okrog 1920 x 1080, sicer vidiš mnogo ozemlja, kar je jako koristno. Toda enote so tako drobčkane, da se izgubijo v okolici. Je pa res, da lahko uporabiš Steam Workshop, kjer je moč najti tako manjkajočo glasbo in vizualne bonbončke kot fanovske nivoje.
Pod črto špil, ki na Steamu stane 19 evrov, ostaja dober in ga sproti dopolnjujejo. Toda na tvojem mestu bi počakal še nekaj časa in videl, ali so pregnali hroščad, zlasti če ti diši večigralstvo. (sn)



HD-FUTURA

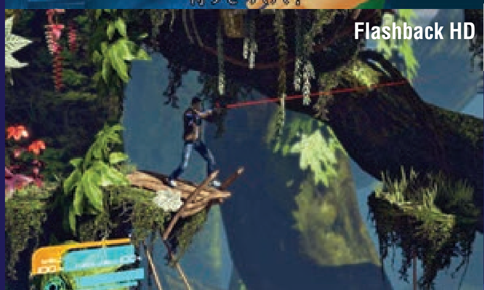
Stalni pritok HDizacij se v prihodnjih mesecih ne bo upočasnil, je pa moč zaznati nekaj več vsebinskega truda izdajateljev. Med zgolj v večjo jasnino prestavljene naslove sodijo **Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy HD**, ki bo na Android in iOS julija prinesel izvirno advokatsko trilogijo z Nintendovih drkalic ... remasterirani hodi-v-desno pretepačini **Dungeons & Dragons Shadows Over Mystara** in **Tower of Doom** v dolpotegljivem paketu D&D: Chronicles of Mystara, ki za PC, PS3, X360 in wii U izide naslednji mesec ... in **Kingdom Hearts HD 1.5 Remix,** ki bo lastnikom PS3 jeseni dal priložnost odigrati japonska frpja **Kingdom Hearts Final Mix** in **Kingdom Hearts Re:-Chain of Memories**, ki so ju doslej ljubosumno čuvali za Tokijčane. Square Enix dela na še eni HDjki, zbirki **Final Fantasy X/X-2 HD Remaster**. Igri s playstationa 2 bosta letos na enem ploščku za PS3 in ločeno na viti omogočili vrnitev k čustveni borbe proti entiteti Sin ter nastopanje v vlogi žensk in poženščenih tipov.
Že bolj intriganten je **Flashback HD**. Legendarno akcijsko avanturo nalik Another Worldu (NE gre za drugi del!) je Ubisoft sceloma prestavil v Unrealov pogon, tako da bo letos na PS3 in X360 še vedno od strani gledano igranje vizuelno prijetnejše. Si drznemo upati na boljši nazdor, saj je ta v starini nadvse okoren? Za **Zeldo: Wind Waker HD** na wiiju U pa Nintendo udejanja kup videznih priboljškov, od nadgrajenih 3D-modelov likov in okolice prek svetlobnih učinkov do bistveno drugačnega cel-shadinga. Eno najboljših Zeld bomo lahko med drugim igrali na malem zaslončku in nadejamo se sprememb vsebine, recimo lažji vpliv na smer vetra.
Nekako toliko truda je videti, da gre v dvojec Disneyjevih licenčnic. Ploščadno arkado DuckTales s Stricem Skopušnikom v glavni vlogi, ki je izvirno izšla za NES davnega 1989, bodo poleti z nazivom **DuckTales: Remastered** za PS3, X360 in wii U izdali s kompletno novo 2,5D-podobo, svežimi nivoji, frišnimi šefi in dodelano zgodbo. Še konkretnejšo spremembo bo doživel drivov **Castle of Illusion** z Mikijem Miško v glavni vlogi, ki jo bo rimejk iz od strani gledane perspektive sceloma zadegal v aktualne tri dimenzije. Poleti za PC, PS3 in xbox 360. Že koncem tega meseca pa izide inačica prvega **Leisure Suit Larryja** s čisto novo grafiko in staro nedofukanostjo večnega iskalca pizdnega zosa.



Ace Attorney Trilogy HD



Kingdom Hearts Final Mix


Flashback HD


Wind Waker HD

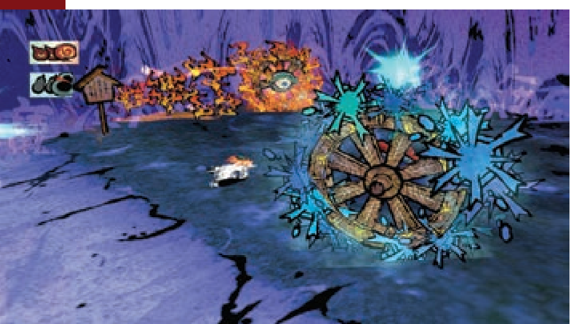

Leisure Suit Larry

Okami HD

Prej: PS2, wii (2006-2008). Zdej: PS3.
S stališča umetniškega vtisa izvrstni Okami preseže bore malo sodobnih iger. Ta pravljična akcijska avantura za PS2, v kateri z japonsko boginjo Amaterasu v telesu bele volkulje naravi vračaš življenje, zunanjostno izdira oko. Izvrstni grafični slog, ki je videti kakor slikarije na papirju, te v HD vrže na rit. Nakar je tu še prav nič postarana vsebina, ki se okvirno zgleduje po Zeldah. Vandramo po širnem svetu, se spuščamo v temnice, rešujemo uganke, se bojujemo in nabiramo nove spretnosti. Na okolico in sovražnike vplivamo s coprnijami, ki terjajo risanje po ekranu. To lahko počnemo z joypadom, a bolj vzdušno je, če vprežemo move, ki se zavoljo večje natančnosti obnese še bolje kot wiimote v inačici za wii.



Kljub par ostrim robovom, kot so dolgovezni nepreskočljivi uvod, nekaj ponavljajočih se stopenj in bojev, zlasti s šefi proti koncu, ter zamudno shranjevanje, je Okami fantastična igra. Sploh za dvajset evrov, kolikor stane kot digitalni dolpoteg iz PS Stora. A če bi ji danes tudi dal 92 kot pred sedmimi leti? Ej, a veš, da najbrž res. (sn)



Jet Set Radio HD

Prej: dreamcast (2000). Zdej: PC, PS3, xbox 360, vita, iOS, Android.
V tej tretjeosebni mešanici kotalkanja in grafitiranja smo uporniški mladostnik v Tokiu, ki z dričanjem in sprejanjem vozil ter pročelij najeda tolpašem in možem postave. Kotalkarski del spominja na Tončka Sokolova, saj omogoča izvajanje trikov in višanje rezultata, dočim zidove in druge javne površine krasimo tako, da spremljamo navodila na zaslonu. Špil kajpak ni več tako prelomen, a ni izgubil privlačnosti. Po vizualni plati je kvečjemu pridobil, saj cel-shadana grafika šele v HD-ločljivosti pokaže prave barve. Segovci so se z osvežitvijo potrudili, kajti vdelali so širokozaslonskost, nadzorovanje kamere z desno gobico, grafite fanovske skupnosti, spletne lestvice, desetminutni dokumentarec o ustvarjanju igre ter glasbeno spremljavo iz vseh regijskih inačic naslova. Za to spretnostno arkado in hkrati ljubezensko pismo umetniški



kreativnosti naj ti ne bo odveč odšteti 8 evrov na Steamu in v konzolnih spletnih štacunah ali še manj na mobilijah. Kot pecejaš razmisli o joypadu, saj je igranje s tipkovnico muka. (cs)

The Jak and Daxter Trilogy

Prej: PS2 (2001-2004). Zdej: PS3, vita (junija).
Klasična akcijska pustolovščina (action adventure) včerajšnjika je obsegala tretjeosebne skakanje, raziskovanje, mlatenje, uganke in zgodbo. Nobena od plati ni segla v veliko globino, toda čar je žanru dajalo mešanje. In težko najdeš bolj značilne predstavnice kot trilogijo mladeniča Jaka in njegovega perverzno smešnega živalskega spremljevalca Daxterja. Dinamični duet spoznamo v enici, Precursor Legacy, kjer na tujskem zemljelikem planetu razkrivamo skrivnost monolitov. Igra je usmerjena zlasti skakalno in ugan-





karsko, prav tako vozimo. Bistveni novosti v Jaku II sta večnamensko orožje in osrednje mesto, od koder delno nepremočrtno izpolnjujemo misije ter obiskujemo svetove. Nekateri menijo, da je bil Jak 3 odmik od zmagovitega recepta iz dvojke, drugi pa so cenili še bolj odprt svet, večje mesto in dve obliki junaka, temno in svetlo, ki sta vplivali na boj. Redkokdo je pozabil svetovni konec, po katerem bo zanimivo videti, kje se bo začela štirica, A New Legacy, ki pride na PS4. Vsebinsko so J&Dji, ki jih je v PS Storu moč kupiti tudi posamič, solidni naslovi z vse resnejšo, temačnejšo zgodbo, zadovoljivo HD-podobo v 1080p pri 60 sličicah gladkosti, stereoskopijo in prenovljenimi animacijami v razmerju 16 : 9. Kot celote pa se niso najbolje postarali. Na dnevnem redu so počasna kamera, instantne smrti in zateženo razpostavljene nadaljevalne točke. 30 EUR je kar dosti. (sn)

Oddworld: Stranger's Wrath HD

Prej: xbox (2005). Zdej: PC, PS3, vita.
Stranger's Wrath je krivično spregledana humorna akcijska pustolovščina z xboxa 1. V njej si človečnjaški stvor, ki si v zakotnem predelu Čudnosveta služi kruh z lovljenjem okrajnih banditov. Igro zaznamuje prosto preklapljanje med prvo- in tretjeosebnim pogledom. Slednji je namenjen premikanju, skakanju in butanju sovragov s kosmatimi okončinami. Buljenje iz prve persone pa igranje predrugači in špil spremeni v svojevrstno streljanko. V prvi polovici obiskuješ zaprašene trdnjave in odstranjuješ smešno-nerodne živalske sovrage ter njihove glavarje. Toda po preobratu v drugi polovici se špil razcveti. Postane burno hiter, odpre se in prostorsko omejene stopnje zamenja z obsežnejšimi lokacijami. Tujčev bes je na rovaš visoke jasnine, 60 sličic na sekundo, dodelanih 3D-modelov, ostrejših tekstur, boljšega zvoka in dodatnih težavnostnih stopenj zapeljiv tudi v novi preobleki. Za 10 (Steam) oziroma slabih sedem evrov (PSN) si ga le privošči, saj tako unikatne in posrečene mešanice različnih zvrsti verjetno še nisi igral. (cs)



The Ratchet & Clank Trilogy

Prej: PS2 (2002-2004). Zdej: PS3.
Tri briljantne akcijske pustolovščine so na ploščku, vse z vesoljskim lisjakom, ee, lombaksom Ratchetom in robotkom Clankom v glavni vlogi. V primerjavi s sorodno trilogijo Jak & Daxter so usmerjene manj skakalno-ugankarsko ter bolj bojevalno. Trojka je že orenk streljačina, v kateri naberemo in frpjsko razvijemo kup orožij. Vendar ne gre brez poskakovanja in dobivanja misij, ki se razprostrejo po galaksiji, dočim smo v vlogi Clanka bolj sivoceličnі. Reševanje je kljub risankasti grafiki dosti globoko in napeto, saj se zanaša na gibanje in izmikanje. Je pa res, da ne poseže v veliko globino, saj je moč denimo z večino tolovajev opraviti s katerimkoli krepelcem. Nekaterim gre tudi na živce stalno pobiranje šraufov, ki se usipljejo kot v legovščinah, a ti gejzirji robe imajo enak čar kakor v Diablu.



Za adrenalinsko usmerjene je Ratchetova trilogija zlati rudnik in trojki je celo pridodan delujoč nalinijski multiplayer. Zgodbe so komedijsko vrhunske, s parodičnimi liki (Quark!) in satiričnimi zapleti, grafika pa je izvrstno prenovljena, dosti bolje kot v večini predelav. 1080p, 60 fps, stereoskopija, nove teksture, sveži učinki – in poleg vsega tega dobra stara igralnost. Edini izvedbeni minus so vmesni filmčki, ki ostajajo zrnati in v razmerju 4 : 3. (sn)

Devil May Cry HD

Prej: PS2, PC (2001-2005). Zdej: PS3, xbox 360.
Zbirka sekljačin, v kateri so enica, dvojka in trojka v verziji Special Edition (dodala je igranje v vlogi Vergila, preživetveni modus in prevetreno težavnost), je tipična ilustracija večnosti nekaterih iger. DMC2 je zanič, kajti njegov glavni avtor je bivši opisovalec iger. Enica, ki so ji nekoliko znižali zahtevnost, in trojka pa sta bleščeči borilni arkadi, ki terjata hitre prste in razumevanje globokega sistema. To poplačata z izvrstnimi spopadi, mojstrskim tempom in hudimi šefi. Vsak dan z belolasim cinikom, ki rad žveči pice in enovrstičnice, pač ne ugonobiš triglavega pesjana.



A žal ni moč govoriti o bistveno izboljšani podobi. Glavna pridobitev HDizacije niso lepše teksture in liki ter okolica iz več poligonov, saj je Collection po tej plati kljub nadgrajeni ločljivosti neambiciozna. Največji plus je zajetnejše vidno polje, saj je igranje iz razmerja 4 : 3 preskočilo v 16 : 9. Zaradi še vedno neposlušne kamere je to občasno bistvenega pomena.
Za 25 evrov na ploščku ali kot digitalni dolpoteg nisi deležen lepotičenja deluks, dobiš pa igri, ki se uvrščata v vrh tehničnih masakratorščin. Le vedi, da boš moral vanju dosti vložiti. (sn)



Tony Hawk's Pro Skater HD

Prej: konzole in PC (1999). Zdej: PC, PS3, xbox 360.
Serija Tony Hawk je na prelomu tisočletja postavljala standarde za ekstremnošportne arkade. HD-inačica pa je okrnjen združek prvih dveh delov. Razvijalci Robomodo so vzeli sedem znamenitih skejterskih lokacij iz THPS 1 in 2 (School II, The Hall ...) ter jih obudili v Unrealovi srčiki. Rezultat je uganjanje vragolij z rolko,



kjer je treba drkanje gumba za vrsto trika (grab, flip, grind) in smeri za izbiro karafeke (recimo levo + tipka za kickflip) povezati v čimdaljša zaporedja. Nekoč smo v tem početju uživali, danes pa so ducat in več let stare skejterske mehanike bolj preživete, kot hoče nostalgija. Obuditev je zlasti lesena v primerjavi z EA-jevim Skate, ki je božjastno udrihanje po gumbih zamenjal s tekočim, realističnim, malodane naravnim sistemom.
Moderna, a pusta podoba ne odtehta dodatnih minusov, kot je odsotnost večigralnih modusov v verziji za PC. Razpiranje denarnice na Xbox Live Arcadu, Playstation Storu in Steamu, kjer igra stane 12 evrov, priporočam le najbolj nostalgičnim in trdojedrnim ljubiteljem zvrsti. (cs)

Another World: 20th Anniversary Edition

Prej: vse mogoče (1991). Zdej: PC, iOS, Android.
O legendarni od strani gledani akcijski avanturi Another World sem pravil v analih v Jokerju 154 (Joker.si: id 10545). Tole tu ni nič drugega kot prilagoditev zrihtanega 15th Anniversary Editiona za jabolčne in androidne naprave, ki so ga kar tako dali še na PC. Na mobilijah stane par evrov, na PCju pa deset, kar je pretirano. Serijsko umiranje v prepadih, pod zobmi zverinic in kar tako, ker se je igri zazdelo, da si bil milimeter preblizu nečesa, smo njega dni prenašali zaradi lepote in vzdušja alienskega planeta. Danes, ko je tehnična plat bistveno manj impresivna, ga teže. (sn)



Zone of the Enders HD Collection

Prej: PS2 (2001-2003). Zdej: PS3, xbox 360, vita.
Niz robotskih akcijad ZoE je zgodnjim lastnikom PS2 ostal v spominu predvsem po boljši dvojki. Prvenec so pestile številne tegobe, od bedne zgodbe prek duhamornih futurističnih okolišev do ponavljajočega bojevanja v zraku. 2nd Runner je osnovo izvirnika izpilil, vpeljal bolj raznolike misije, animejske sekvence in vzdušne lokacije ter dodelal bliskovite mečevalsko-strelske spopade z gundamskimi nasprotniki. Obenem je bil zaradi markantnega dizajna šefovskih ro-

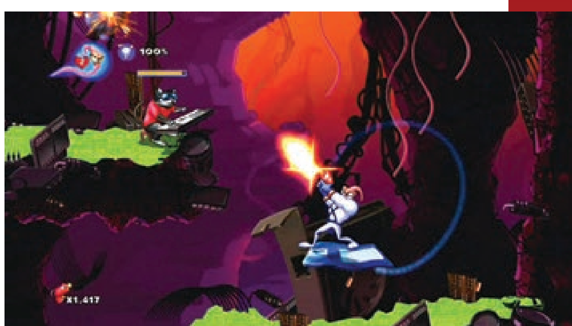


botov in čeljust spuščajočih posebnih učinkov na pogled spektakularen. Tak je v HD-inačici še danes, če nismo preveč izbirčni.
Konami je v paket zadegal obe epizodi, a jasno je, da bodo tisti, ki bodo odšteli 30 evrov, to storili na rovaš nadaljevanja, ki se je dobro postaralo tudi v igralnem smislu. Glede na ceno in moderni hardver pa bi se spodobilo, da med srdito akcijo ne bi prihajalo do upadanja števila sličic na sekundo. (cs)



Earthworm Jim HD

Prej: vse živo (1994). Zdej: PS3, xbox 360.
Marsikak Slovenec se s ploščadnimi igrami ni prvič srečal, ko je naložil Maria ali Sonica, temveč Shinyjevo zmene Earthworm Jima, ki je v času, ko so bile igre igre in risanke risanke, ti področji učinkovito povezal. Črvu Džimiju še danes ne očitam sloga in humorja, saj je s streljanjem krav, spreminjanjem telesa v laso in finalnim obračunom z zlato ribico vedno smešen. Prav tako cenim stopnje, kjer med skakanjem in streljanjem nisi striktno omejen pri tem, kam jo hočeš ucvreti, upicanjeno grafiko in malce spremenjeno vsebino. Nekaj starih nivojev so zavrgli in vpeljali nove ter mačjo šefico, pa dodali izbiro težavnosti in sodelovalno večigralstvo za štiri ljudi na enem sistemu in internetu. Toda igranje se je slabo postaralo, kajti Jim je nenatančen kolobarnik, ki ga stežka pripraviš do preciznosti. Zato bodi pazljiv pri odpiranju denarnice za 10 evrov. Mimogrede, Gameloftov Earthworm Jim za iOS ni ta HD-inačica, temveč manj prilagojena starina, s katero je zaradi navideznega križca še več problemov. (sn)



Nights: Into Dreams HD

Prej: saturn, PS2 (1996). Zdej: PC, PS3, xbox 360.
Sonicu bi lahko bil dorasel Nights, možic s pravljičnih planjav, ki je imel na saturnu in PS2 to nesrečo, da se je znašel v unikatni igri. Sonica je takoj razumel vsak: šibaj, pobiraj kovance in ogibaj se nevarnostim. Nights ni tekel, marveč letal, in kljub 3D-grafiki ne svobodno, marveč po vnaprej začrtani poti. Vmes je razbijal krožnice in nabiral stvari, da je naposled, po več fazah, razbil domovanje temnih sil. Tal si se dotaknil v vlogi punčke ali fanta, ki sta trogala zvezdice v Nightsov tempelj.



Zaradi kultnosti je Into Dreams dobil HD-inačico za desetaka na Steamu, Xbox Live Arcade in PS Storu. Prvi vtis je kljub bistveno ostrejši, svilnato gladki grafiki s prenovljenimi teksturami čuden, saj ti zaradi slabih navodil ni jasno, kaj početi. In tudi ko dojameš, da moraš do izteka ure večkrat zapored z nabrano robo razbiti lebdečo platformo, se Nights zdi bolj kot krneki. Toda izbrance bodo očarali plesno gibanje maskote, poudarek na intimnem poznavanju stopenj za rušenje rekordov, vse bolj krasna okolica in domiselni šefovski obračuni. To v marsičem odtehta formalno kratkost in manko večigralstva s saturna. Prav tako je lepo, da so vzeli nadgrajeno inačico, ki je podpirala analogno vodenje (nadzor s tipkami je kruljav!), in za bonuse dodali poznejše izpeljanke, kot je Christmas Nights. (sn)

Darkstalkers Resurrection

Prej: avtomat, saturn, playstation (1995-1997). Zdej: PS3, xbox 360.
Kompilacija vsebuje od strani gledani pretepačini Nightwarriors in Darkstalkers 3. Obe pripadata Capcomovemu univerzumu, kjer se tepejo napsihirane mumije, ihtavi volkodlaki in nagajive mačkobabe. Stripovski videz, ki ga ohraniš pikslastega ali ga zgladiš v širokozaslonskost, ne vpliva na solidno tehnično globino, ki je pri vnosu potez veliko manj odpustljiva kot SF4. Niti ne na spletno plat, ki omogoča gladke boje in samodejen skok na naslednjega nasprotnika. A teh je na netu malo, kar gre na rovaš cene 15 EUR ali razdrobljenosti fajterskega prizorišča. Trenutno smo od količine dobrih pretepalk sila razvajeni. (sn)



Rayman 3 HD

Prej: vse mogoče (2003). Zdej: PS3, xbox 360.
Do te igre, ki je HD-verzija vsebinsko ne spreminja, je bila erozija neusmiljena, saj je danes povprečna skakačina. Brezuda žvau z oblekami dobiva nove moči, s katerimi luča tornade, razbija vrata, izstreljuje rakete, niha skozi zrak in začasno leti. Na poti rešuje Lume in se počuti dobro. A stopnje so nekam enolične, dosti zahtevnosti pa izvira iz kamere, ki se rada postavi tako, da nič ne vidiš. Všečna ni niti sicer gladka grafika, kjer se ostrejši liki mešajo s starodavnimi teksturami in meglenimi eksplozijami. 10 evrov na Xbox Live Arcade ali PS Storu je preveč. (sn)



The World Ends With You: Solo Remix

Prej: DS (2007). Zdej: iOS.
Ta po igralni plati klasični japonski frp s poteznim bojem, ki je v Jokerju 178 dobil 91, se je z DSa preselil na jabolčka. Nadzorujemo mrtvega najstnika Nekuja in partnerja, s katerima se trudimo v nadnaravnem reality showu pridobiti vstopnico za vrnitev v življenje. Običajno moramo zmlatiti vse sovrage v pogledu od strani. Na DSu smo hkrati uporabljali oba zaslončka, na iOSu pa sta Neku in tovariš na istem ekranu. Nad slednjim ni več neposrednega nadzora, vendar to ni težava. Škoda le, da je odpadlo večigralstvo. HD-gibljive sličice se pojajo po ne tako lepih ozadjih in cena 15 evrov je za mobilne razmere gromozanska. A TWEWY ostaja odličnica, ki preseneča z izvrstno zgodbo. Od nje bodo največ imeli tisti, ki razumejo sodobno japonsko družbo in njeno obsedenost z glamurjem, kar igra prisrčno parodira. (sn)



Hitman HD Trilogy

Prej: vse mogoče (2002-2006). Zdej: PS3, xbox 360.
Franšiza Hitman ne potrebuje uvoda, saj je malo takih, ki ne bi bili seznanjeni s poklicno kvalifikacijo Agenta 47. Zbirka s Hitman 2: Silent Assassin, Hitman: Contracts (delni rimejk abakom ekskluzivnega



prvenca) in Hitman 3: Blood Money ponudi kolikortoliko prebavljiv izlet v preteklost niza. Težave povzročata zlasti dvojka in Contracts, koder te v morilskih misijah pričaka manjši regiment čudnosti in hecnosti. Denimo alarmi, ki se ne oglasijo, četudi trupel ne skrivaš, mirno sprehajanje po karti brez preobleke, ko je pol sovragov še živih, ter slične cvetke za današnje standarde malce preveč shizofrene umetne pameti. Blood Money je po tej plati bolj dodelan in ima za nameček dostojno štorijo, antijunaka, ki je pri hoji, teku, plezanju in razoroževanju nasprotnikov bliže Samu Fisherju kot obritoglavemu hlodu iz predhodnikov, odstranjevanje človeških tarč z uprizarjanjem nesreč in še marsikaj.
No, 30 evrov kolekcija ni vredna, razen morda v primeru, da si lastiš PS3 in ne 360ke, ki je bila trojke v ločljivosti 720p – drugega avtorji itak niso nadgradili – deležna že leta 2006. Oziroma da uvodnih Hitmanov nisi nikoli igral in si tega močno želiš. (cs)



Persona 4 Golden

Prej: playstation 2 (2009). Zdej: PS vita.
Nova inačica ene boljših japonskih frpjk Persone 4 je na viti res zlata. Krasna nadgrajena grafika je še najmanj, saj so v mnogočem porihtali vsebino. Ko v vlogi priseljenega mladeniča detektivsko raziskuješ umore v podeželskem mestecu in se trudiš vzdrževati socialne odnose, si deležen lepše težavnostne krivulje, klicanja na pomoč drugih igralcev po internetu, novih bojnih možnosti, kupa obstranske štorijalne vsebine ... Če imaš rad JRPGje in si lastiš vito, kljub ceni 35 evrov toplo priporočam! (sn)



TRIO PRVAKOV

Glede na eksponentni razvoj mobilnikov je LordFebo zelo radoveden, kakšna bo ta personalna naprava čez pet let. A tale članek ni časoploven, zato odrine fantaziranje in se razveseli trojčka aktualnih najbolj zmogljivih varžetnih multipraktikov.



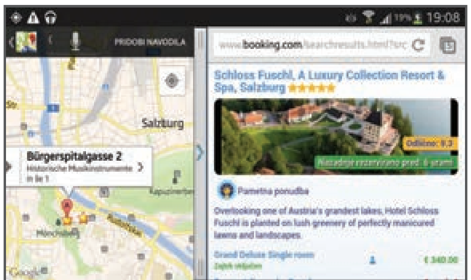
Črna, ostroroba in vodotesna ploščica xperia Z – plastični, a z opcijami natrpani in z mahalno-mežikajočimi potezami ozaljšani S4 – ali kovinski one z drugačnim fotografičnim pristopom ter zvočno licenco Dr. Dreja?

Nenavadno je, da z oznako PC še vedno mislimo na one velike sobne kište, na katerih ni prav nič osebnega. Resnični osebni računalnik je danes le in samo telefon, ta brezmejna, vsemogočna žepna priprava. Letos bodo tapametnih modelov, torej tistih, ki znajo več od golega klicanja, prodali skoraj pol milijarde. Tak trg pa terja nenehen napredek, četudi na silo. Zato se rodovi menjajo vsako leto in zaradi februarskega Svetovnega mobilniškega kongresa v Barceloni novosti tradicionalno pridejo na pomlad.

Ker ima Apple lasten vzorec in se ne meni za prireditve ter trende, Windows Phone pa je kljub nekaterim kvalitetam mlačno sprejet in obroben, je te dni največ govora o terminalčkih z Googlovim sistemom Android. Konkretno o treh najjačih, od katerih vsak prihaja z drugega konca rižogojnega območja. Japonske barve zastopa sony xperia Z, južnokorejski predstavnik je samsung galaxy S4, HTC one pa je tajvanskega porekla.

SKUPNE LASTNOSTI

Ena tistih pridobitev nove generacije, ki smo jih dobili bolj zaradi tekmovalnosti proizvajalcev kot zavoljo klica uporabnikov, je povišana ekranska razločljivost. Ta se je s prejšnjih 720 x 1280 dvignila na 1080 x 1920 in po novem je na palec zgoščenih dobrih štiristo pikslov. Glede na to, da so nam že ob prejšnji stopnički, ki je štela nekaj čez tristo pik na inčo, dopovedovali, da je to skrajna meja človeškega očesa, opazne vrednosti ta korak nima. V praksi namreč zgoščena mreža ne pomeni mnogo odprtih oken oziroma več prikazanih informacij. Resda lahko na zaslon spravimo vso stran, vendar se milimetrskih črk ne da brati. Poleg tega vmesniški elementi ostajajo praviloma enako veliki kot prej. Je pa dobrodošel drugi trend letošnjika: povečava zaslonske diagonale paradnih modelov večine proizvajalcev, tudi LGja in Huaweija, na pet palcev. Le HTC je obtičal pri 4,7.



Na računalniškem monitorju lahko pri 1920x1080 delamo v dveh, štirih preglednih oknih naenkrat. Takole pa je videti razdeljen zaslon, ki ga je Samsung iz nota preselil v galaxyje. Praktično neuporabno. Bolj koristijo xperiji lastni programčki, ki so vselej na vrhu, recimo kalkulator, beležka ali štoparica.

Tisti, ki padajo na številke, so najbrž razočarani, da letošnja čipovna rešitev ostaja 'le' štirijedrna. Samsung je resda napovedoval osmerčka, vendar bo exynos octa do nadaljnega ekskluziva seulskega polotoka. A ihteti zavoljo tega ni treba. Dasi je kanček hitrejši, arhitektura ni taka, da bi delovalo osmero celic naenkrat, saj štiri skrbijo za varčevalna opravila. Preizkušani mobilniki čisto dobro shajajo s Quallcomovo srčiko snapdragon, pri čemer xperio žene lanska verzija (1,5 GHz), druga dva pa najnovejša inačica 600. HTCjevo srce bije z 1,7 gigaherca in samsungovo z 1,9. Čeprav procesorji na videz niso baš revolucija, je njihova moč napram predhodnikom mestoma početverjena, v splošnem pa najmanj podvojena. Nekaj k svilnosti doprinese še dvig količine delovnega pomnilnika na dva gigabajta. Je pa res, da pri osnovnih opravilih razlika med S4 in S3 ni opazna. Skupna vsem je grafična enota adreno 320, ki bo do prihoda tegre 4 najhitrejša. (Mimogrede, adreno je anagram od radeon. Quallcom je tako poimenoval serijo, ko je oddelek kupil od ATIja.)

Še eno stičišče trojčka je podpora omrežju LTE, marketinško oklicanem za 4G. Long Term Evolution je najnovejša tehnologija mobilniškega prenosa podatkov, ki vleče v teoriji 100 in v praksi kakih 20 megabitov na sekundo. Pohitritev pri telefoničnih opravilih ni zlata vredna, je pa opazna že ob odpiranju strani, še bolj ob gledanju YouTuba. Le paziti je treba, da zaradi široke pipe ne trpi denarnica, saj bajti prehitro gigabajti postanejo. Težav s klici, ki so spočetka zavdajale LTEju, nisem imel z nobenim aparatom, ne v Mobitelovem, ne v Simobilovem omrežju.

GALAXY S4

Nisem Samsungov malikovalec in pravzaprav me njihova zadnječasna ohola drža moti. A neizpodbitno so obilne možnosti, hardverska naphanost, zmagovalni zaslon in najboljši vmesnik naredili S3 za najboljši lanski telefon z Androidom. Edini očitek aparatu, zlasti s strani lastnikov iphona, je bila njegova plastičnost. S4 je v vseh pogledih pravoverni naslednik, saj ohrani oziroma izboljša naštete adute in ponovi relativno cenenost ohišja.

Na hitri pogled opaznega premika ni, kajti S4 je zelo podoben trojki. Podrobnejša primerjava sicer pokaže, da je malce manj zaobljen in bolj ploščičen. Toda njegove mere so praktično enake. To je vsekakor dosežek, saj je zaslonska diagonala daljša za pet milimetrov. Pri tem se onegaj pohvalno drži gumbov, ki ne odžirajo prostora vsebini kot pri nekaterih mobilnikih, kakršna sta nexus in xperia. Od tega je sredinski konkreten in ne gejevsko dotikalni. Ekran je seveda organski AMOLED, ki je v primerjavi s konkurenčnimi LCDji nadmočen v vseh ozirih. Zaradi popolne črnine ima neskončno kontrastno razmerje, barve pa so odlične celo pod najširšim kotom. Za namećek je možno vklopiti dodatno občutljivost za upravljanje z rokavicami, kar po mojem vedenju omogoča le še nokia 920.
Preostali hardver je ravno tako vodilen. Skrajna navitost sredice postavi S4 v vseh testih visoko nad konkurenco. Nadalje aparatus poseduje infrardečo lučko za daljinsko upravljanje z avdio-video komponentami in kot edini še senzor temperature, vlažnosti ter zračnega pritiska. Le FM-radio je šel adijo, kajti Samsung je mnenja, da se lastniki tako naprednih priprav ne ubadajo več z analognimi tehnologijami. Zakaj potemtakem ni digitalnega DAB-sprejemnika? Presenečenje pa je, da ob tej silni moči baterija zdrži najdlje od vseh, celo dlje od predhodnika. Vseeno je ob raznovrstni in aktivni rabi vsakodnevno polnjenje nujno.
Korejci so hardversko retoriko tokrat omilili in v ospredje ne postavljajo več cifer. Marketing temelji na sloganu 'življenjski sopotnik', kar upravičuje zajeten nabor funkcij, ki je nivo nad vsemi ostalimi. Prav neverjetno je, koliko unikatnih možnosti in uporabnosti so vdelali v S4. Bržda sleherno, ki se jim je porodila.

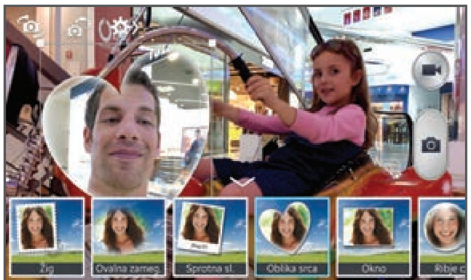


S4 ni popoln in marsikaj imajo tudi drugi, vendar kot celota združuje največ dobrih elementov, pa tudi največ dodane vrednosti ponuja. Še vedno velja, da Dropbox časti lastnike s 50 giga (pri sonyju nič, pri HTCju 23 GB). Novost sta tudi aplikacija S Health, nekam nesmiseln števec korakov in skrbnik dobrega počutja, ter tolmač, ki bere, piše, posluša in govori.

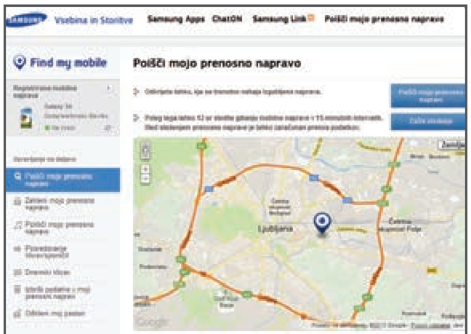
Čeprav je največja skupina takih, ki so same sebi namen in so zanimive za hvalisanje oziroma demonstracijo, praktične vrednosti pa nimajo, mobilnik še zmeraj navduši z zalogo edinstvenih privlačnosti. A na žalost med novitetami ni nič globlje povezave s Facebookom. Sodobnež vendarle pričakuje, da lahko iz adresarja dostopa do galerij in zidu s kontakti, kot to furata HTC one in Windows Phone. Edino objave z G+ so, kar pa se itak gre le Quattro.
Vsa ta mečina terja svoj prostor. Od 16 gigabajtov shrambe jih sistem in privzete aplikacije zasedejo kar sedem! Ker se programi nočejo več namestiti na SD-kartico, bo sčasoma to postala težava. Zato pozivam naše operaterje, naj vendarle ponudijo še 32-gigabajtno različico.

Samsungove (ne)uporabnosti

S4 nadgrajuje odličen hišni vmesnik širokih možnosti. Sicer gre za malenkosti, kot so podrajs po kontaktu v levo za klic in v desno za sporočilo, pester nabor bližnjic na potegljivem meniju in vibracija ob prijetju zaklenjenega telefona z neodgovorjenim klicem. Toda v primerjavi s konkurenco vsaka prihrani dodaten klik, celo dva ali tri glede na iphone. Seveda imajo tudi drugi telefoni boljšosti. A na koncu dneva zmagajo galaksije. Zdaj je dodanih še več krajšnic na zaklenjenem zaslonu, ločljivost poslanega MMSa so dvignili na 1080 pik, S4 ima edini od trojčka datotečni brskalnik in Google Earth, nastavitve so lepše urejene, omogočeno je samodejno sporočilo v sili, ki pošlje fotko in GPS-koordinate na prednastavljeno številko, osnovni programi pa imajo vrsto detajlnih izboljšav. (Znabiti, da je kaj od naštetega del androidnega obliža 4.2.2 in ne Samsungova pogruntavščina, zakajti tadruga modela imata 4.1.2.)
Velik hišni adut je servis Samsung Link, bivši AllShare, ki je več kot le protokol DLNA za metanje slik in filmčkov na pametne televizorje. S telefonom lahko recimo dostopamo do domačih shramb od kjerkoli, tudi po mobilnem omrežju. Nadalje storitev iz škatle omogoča iskanje, pinganje in resetiranje izgubljenega aparata ter arhiviranje in obnovitev sporočilnih nizov, vključno z MMS-sličicami. Link ni popoln, je pa najboljši tovrstni ekosistem. V spregi z najnovejšim Samsungovim TVjem je takisto na voljo zrcaljenje zaslona. Lastniki galaksij lahko med sabo počnejo še marsikaj, denimo zastonjsko tekstovno, glasovno in vidno komunicirajo, si izmenjavajo posnetke takoj po zajemu, si družno ogledujejo fotke in filme ter se celo večigralsko merijo v špilih. Pride prav v razredu.
Kamera je pomemben sestavni del sodobnih žepnikov, vendar se ne bom spuščal v mikroanalizo in pametovalno primerjavo rezultatov različnih fonov. Mali zajemalniki so hudo napredovali in z njimi ujamemo mnogo krasnih spominov. A kakovost se zavoljo male in fiksne optike ne more primerjati z zaresnimi fotoaparati. Zato pri mobilniškem fotkanju bolj kot picajzljanje okoli vernosti barv, šuma in osvetlitve štejejo fotografova domiselnost, spretnost in potrpežljivost.
No, pomoč tehnike je dobrodošla in S4 ima na tem področju poleg trinajstih milijonov pik še nekaj novosti. Fotografsko okolje je po novem urejeno po zgledu aparata galaxy camera. Med najbolj rabne dodatke štejem različna samodejna kombiniranja več zaporednih posnetkov v enega idealnega. Tako bodo imeli vsi sodelujoči najboljše frise, moteči premikajoči elementi v ozadju bodo odstranjeni ali pa bo več zajetih položajev gibanja ustvarilo hudo akcijsko fotko. Korejci bodo sicer izpostavili še istočasni zajem skozi obe očesi, dodatek nekajsekundnega zvoka k podobici in animirano fotko. A vse troje po mojem mnenju – pri čemer se izdatno bavim z mobilniškim grafičnim izražanjem – sodi v skupino z lopato nametanih neuporabnosti.
Na taisti kup lastnosti, v katere se ne bo nihče zaljubil, paše tudi velikanski in jako poudarjeni sklop vmesniških naprednosti. Gre za 'naravne', nedotikovne poteze, kot so krmiljenje z očmi, lebdečimi prsti in mahanjem. Pozdravljam domiselnost, vendar so vse te lastnosti povsem nezanesljive. Morda bodo kul v enem od prihodnjih rodov, zaenkrat pa bo prst na steklu edino vnašalo. Še manj vrednosti ima ustvarjalnik foto albumov, ki je tako omejen in beden, da je lahko odgovorne sram, da so ga sploh vključili. Bolj koristna sta univerzalni daljinski upravljalnik in do neke mere prevajalnik, ki ume brati, poslušati in govoriti v nekaj svetovnih jezikih. Seveda terja podatkovno povezavo in docela mu ne gre zaupati. Vendar daje vedeti, da bodo mobilniki čez nekaj generacij za silo delujoče ribe babilonke.



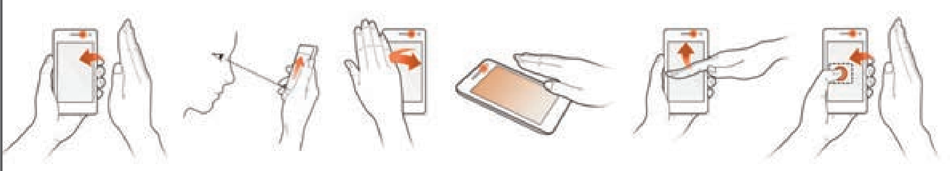
S4 poseduje opcijo, da sta na posnetku snemanec in snemalec, saj škljocneta obe kameri hkrati. Vendar je to početje preveč nerodno in razlika med optikama prevelika, da bi nastal zadovoljiv rezultat. Kvečjemu lahko pokvariš dobro sliko. Še bolj nesmiseln je zajem animiranega gifa, saj z njim nimaš kaj početi. Velik je nekaj mega, zato ga prek MMSa ne moreš poslati, medtem ko za drugačno razpečevanje in hrambo raje posnameš HD-video z zvokom. Prav tako se za ne ravno koristnega izkaže zvočni dodatek k fotografiji. Avdio, tako kot razpoznani obrazi, med pošiljanjem izgine in je torej namenjen izključno ogledovanju v telefonski privzeti galeriji.



Samsung Link povezuje PC z drugimi Samsungovimi omreženimi napravami. Ne le, da sem iz telefona gladko prenašal film na TV, preizkušeno sem na drugem koncu sveta z domače shrambe na mobilniku gledal MKV 1080. Je pa vmesnik vseh teh DLNA-pritiklin slab, ne oziraje na to, v katero smer gre vleka. Televizor, playstation, tablica ali mobi, praviloma se vedno odpre le po abecedi sortiran spisek tisočih pesmi, fotk ali filmov. Na sliki pa je je del Linka, ki išče izgubljen telefon in ga po potrebi resetira.



Google Earth iz meni nepoznanega razloga Slovencu prek tržnice ni dosegljiv, zato je toliko bolj fino, da ga galaxy S4 kot edini ima že prednaloženega. Za koristnega se prav tako izkaže univerzalni daljinec, ki deluje presenetljivo dobro. Enako lahko rečem tudi za onega v HTC one, na žalost pa ne en, ne drug Slovencu ne omogočata programskega vodiča.



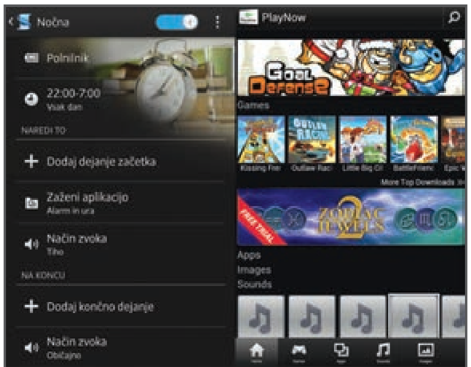
Vmesnik pozna tri skupine zvečine novih možnosti. V množici 'pogled iz zraka' so predogledi poštnih sporočil, albumov in drugih informacij, ki jih sprožimo kar z lebdenjem prsta nad steklom. Drugi venček je povezan z očesnim stikom. Telefon ob tvojem gledanju pametno ohranja vključen zaslon, ustavi video, če odmakneš pogled, in celo drsi po strani navzdol, ko zazna nagibanje glave. Tretji skupek frišnosti pa so gibalne poteze. Zaradi IR-tipala na prednji strani lahko zgolj z zamahom roke pregledujemo vsebino, vidimo hitra obvestila ob ugasnjenem zaslonu, preskočimo skladbo ali se javimo na klic. A vse te silne inovacije so kratkomalo nezanesljive in s tem neuporabne. Čemu bi dvakrat, trikrat ponavljal mahanje in mežikanje, če konkreten dotik zajamčeno deluje? Pohvalim pa Samsung, da vse opcije v nastavitvah razloži in jih da na preizkus.

Skupaj z S4 se pogosto omenja aplikacija S Health, skrbnik zdravega načina življenja. Čeprav jim dobronamernosti ne bom očital, je komponenta sama po sebi precej brezvezna in daleč od igrifikacijskih vadbenih nucnikov na Androidovi tržnici. Zna edinole šteti korake, drugače pa rabi kot beležka za vadbo in obroke. Morda bo bolj osmišljena v spregi z napovedano tehtnico in vadbeno zapestnico. Prek S Healtha deluje merilnik ozračja, vendar je odčitana temperatura vselej nekaj stopinj nad dejanskim stanjem. Najbrž bo obliž. Ponergam še glede področij, ki nam jih Samsung odreka. Ni nam na razpolago večinski del ponudbe njihove štacune, vključno z zastonjskimi knjigami, interaktiven programski vodič ob daljinskem upravljalniku pa lahko le začudeno gledamo v tujskih predstavitvah telefona.
V nič sem dal veliko lastnosti, okoli katerih je bilo v napovedih S4 največ govora. Kot precej širok in napreden telefonični uporabnik sem glede takega mnenja docela samozavesten. Vseeno pa teh poskusov Samsungu ne štejem v slabo. Gre zvečine za nekakšne bonuse, ki jih drugod itak ni. Take inovacije so nujne za razvoj in načeloma od viška ni hudega. S4 ima toliko drugih softverskih in tehničnih kvalitet oziroma imajo ostali nepotrebne pomanjkljivosti, da ostaja najboljši mobilnik, četudi ni najlepši. Že sam displej je za vikat, pri čemer je cena izdelka tam tam z drugimi vrhunskimi onegaji.
Mimogrede: Samsung ima v načrtu pester program uradnih dodatkov za S4, med ostalim tekaško zapestnico za beleženje utripa in korakov, igralni ploščék, tehtnico in kontaktni polnilnik, ki vključuje novo zadnjo plat – tako, ki prevaja elektriko. Zaenkrat ni naokoli še nič od naštetega, zgolj različni etuiji. Med njimi je pokrovček z okencem, skozi katerega vidiš uro.

SONY XPERIA Z

Japanski kronski mobilnik je ploščat, oglat kovinsko steklen monolit ostrih robov, drugačen od preostalih mobilnikov, ki so bolj zaobljeni in manj homogeni. Eden od razlogov za tako enovitost in brezšivnost je njegova izjemna lastnost, da je odporen na vodo. Zato fona ni moč odpreti, dočim so priključki in utori za kartice skriti pod gumijastimi pokrovčki. Je nerodno, a rabi namenu, torej pomakanju naprave v vodo meter globoko za pol ure (tako veli certifikat).
Poleg vodotesnosti je adut xperie povezovanje s televizorji, tako za predvajanje podobic kot za zrcaljenje zaslona in posledično internetovanje ali špilanje na velikem zaslonu. (Mirroring deluje le v navezi z novimi braviami.) DLNA ni popoln, določenih filmčkov s PC-ja fon ni predvajal in takisto sem pričakoval boljše sodelovanje s playstationom 3. Tudi kot univerzalni daljinec xperia Z ne more službovati, saj nima IR-lučke. Le nekatere novejše Sonyjeve komponente je moč z dodatnim programom nadzorovati po wifiju.

Gre pa Sony korak dlje z rabo tehnologije NFC, ki so jo pričeli vgrajevati v daljinske upravljalnike, zvočnike in slušalke. Z xperio se take naprave le dotaknemo in samodejno bosta pričeli sodelovati. Rabo NFC-etiket je drugače poznala že prejšnja xperia, pri čemer jih je to pot treba dokupiti. Zato je dobrodošla možnost ukaznih nizov brez njih. Naštimati denimo moremo, da mobilnik vsak večer, če se polni, sam od sebe ignorira klice in suka porniče do jutranjih ur ter početje objavi na Fejsiču.
Xperia Z je v vseh pogledih vrhunski androidni mobilnik s presenetljivo dobrim HDR-zajemanjem slik in videa, možnostjo sodelovanja s playstationovim joypadom (prvi priklop terja kabel) in unikatnimi programčki, ki so vselej na vrhu (kalkulator, diktafon, štoparica ...). Vendar je v zmožnostih ob koncu dneva vseeno za galaxyjem. Prednaložena je navigacija, a gre za preizkusno različico. Nadalje se terminal hvali s playstationovim certifikatom, katerega namen mi je skrit. Morda kje drugod obstaja dostop do posebne štacune iger, s čimer Sony že nekaj časa neresno muti na mobilniškem področju, toda v slovenski ponudbi ni niti omembe česa takega.
Hardversko xperia ravno tako zgolj sledi obema tekmecema. Sony na primer izrecno hvali zaslon s tehnologijo 'Bravia Engine', a ob pogledu nanj pod kotom je lahko Tokijce sram za mezince rezat. HTCjev LCD je dva nivoja boljši, Samsungovemu organkotu gre pa lahko samo po čike. Ne bi verjel, če ne bi na lastne oči videl te obupne presvetljenosti od strani. Pomemben minus je še stalni 8-milimetrski trak z gumbi, saj jih na ohišju ni. Ta element izgine ob predvajanju videa, drugače pa je nenehno prisoten, celo v igrah. Morda bo to kdo označil za dlakocepljenje, ampak zame je uporabna velikost displeja v resnici okoli 4,6 palca in ne pet!



Veliko izpostavitve vrednih aplikacij xperia Z nima. Desno je urejevalnik akcij, ki se sprožijo ob določenih pogojih, vendar pogrešam, da med pogoji ni lokacije. Recimo, da ko pridem na domačo ulico, pošlje SMS ženi, da naj se pražnje napravi in ohladi pivo. Desno pa je brezvezni Play Now, eh, kup dolpotegljivega zastonjskega sranja.

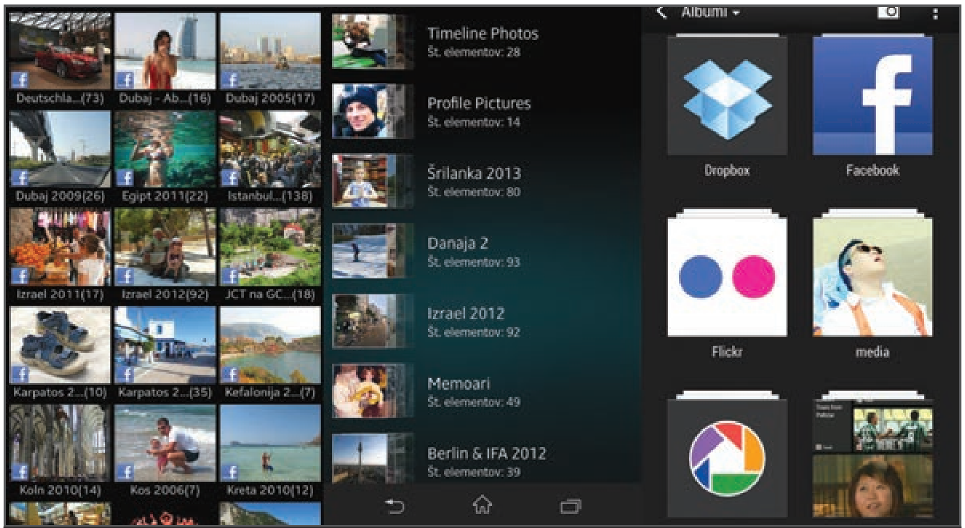
UPORABNOST NFCJA

O tej pogosto pojavni kratici smo pisali v Jokerju 228, a velja snov osvežiti. Gre za tehnologijo bližinskega komuniciranja (Near Field Communication), ki ni namenjena prenašanju zajetnih podatkov, marveč dobesedno zgolj pofočku, ki sproži neko operacijo. Če si na primer ogledujemo fotko ali spletno stran, lahko le potrkamo po prijateljevem terminalčku in NFC-stik bo samodejno prežarčil naslov ali zagnal bluetooth za prenos večje datoteke. Teoretično. V praksi se ta postopek, imenovan Android Beam, obnese kilavo, zato s telefoni nihče ne trka.



Čeprav se NFC še največkrat pojavlja kot sopomenka za plačevanje z mobilnikom, je uporabnost mnogo širša. Tako opremljen aparat lahko rabi kot nadomestek vseh mogočih kartic zvestobe, članstva, identifikacije in transporta. Navsezadnje na istem principu delujejo službene kartice za štempljanje in odpiranje vrat ter naša Urbana. A kljub temu, da imamo Slovenci skoraj šestmestno število aparatov s tehnologijo NFC, od nje koristi ni. Odgovorni, recimo banke, Ljubljana, operaterji in trgovci, se kratkomalo ne zganejo. Urbana bi denimo potrebovala le softver, pa bi z žepnikom tapkali na avtobusu, si sposojali kolesa in knjige ter obiskovali muzeje. Nenavadno je, da novitete ni popadla niti marketinška panoga, saj je mogoče prek etiket prožiti spletne strani. (Kot s QR-kodami, le da je postopek priročnejši.) No, upamo, da se vremena zjasnijo, s čimer bo žepni onegaj pridobil nov nivo vsestranskosti.
Nenazadnje si lahko na tak način uporabnik olajša določena opravila. Tako Samsung kot Sony promovirata rabo NFC-etiket, ki jih je moč dobiti po pet v kompletu za okoli 15 evrov, jih 'sprogramirati' in jih nalepiti po različnih okoljih. Tam čakajo na dotik mobilnika, ki požene enega ali več ukazov. Primeri prakse: v avtu vklopi bluetooth, poveže radio in odpre navigacijo ... v lokalu pofočk prijavi na wifi in vpiše lokacijo na socialno omrežje ... nalepka na nočni omarici vklopi tihi način, ugasne vse povezave in zažene budilko ... No, večina se strinja, da bo NFC prišel v veljavo, ko ga požegna Apple.



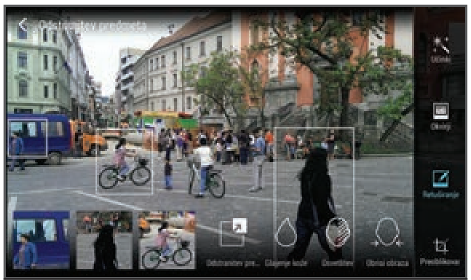


Galerijo ima seveda vsak aparat lastno in vse znajo poleg lokalnih albumov pregledovati medijske strežnike in oblačne servise, recimo Facebook. Samsungov ni posebej ličen, je pa najbolj pregleden in okreten. Na sredini je xperia s svojo prepoznavno vrstico ikon spodaj, na desni pa HTC, ki ne zna označiti več slik naenkrat!

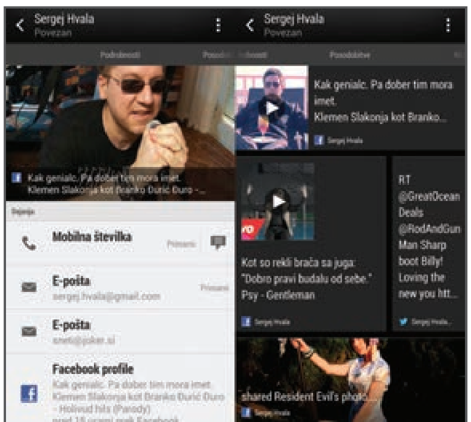
Skratka, sony ni slab fon. A v mojem videnju ne nagne tehtnice v svoj prid niti po videzu, boljšim materialom navkljub. Zato ga brezkompromisno svetujem le tistim, ki radi telefonirajo pod tušem oziroma jim reči pogosto padajo v sekret.

HTC ONE

Nesrečnik si, enojka. Februarja si v Barceloni pokasiral nagrado za najbolj hotni prihajajoči fon. Zaradi privlačnega aluminijastega eksoskeleta so te poimenovali prvi androidni aparat z iphonovskim občutkom. A namesto, da bi prišel med ljudi napovedanega marca in izkoristil moment, si imel težave s proizvodnjo. Iz tedna v teden so te prestavljali, ponekod za mesec dni, pri nas za dva. Tisti, ki so bili prvi v vrsti za napravo nove generacije, so nabavili xperio, zdaj pa te je prehitel še S4. Njegovi milijardni kampanji ne moreš konkurirati, četudi bi bil boljši. Kar kovinskosti navkljub tako ali tako nisi.
HTC fura preobleko Sense, zaradi katere se one razlikuje od ostalih androidov in prinese marsikatero unikatnost. Ena takih je adresar, v katerem po zgledu Windows Phona vidimo udejstvovanje na Facebooku in Twitterju, torej zadnje prijave in albume. Odločno bolje kot pri konkurenci, ki ta del presenetljivo zapostavlja. Posebnost je tudi drugačen domači zaslon, tako imenovan BlinkFeed, ki je velik, navzdol pomikajoč se niz aktualnih objav iz družbenih mrež, novičarskih virov ter opomnikov. Ta element je sicer očesu ličen, vendar ni resnično uporaben, saj se novosti pojavljajo praktično vsako sekundo. Sploh ne vem, zakaj so sem deli koledar, kajti sporočilo o prihajajočem sestanku se ne prilepi na vrh, marveč je minuto kasneje že pol metra daleč. Še vedno so boljše naveze normalnih, namenskih widgetov. Te mobilnik ima, a zgolj osnovne.
Kot bi HTC stavil le na omenjeni BlinkFeed, je preostali nabor aplikacij elementaren. Samostojnega predvajalnika videa sploh nima in galerija je tudi nekam okorna. Aplikacija TV je IR-daljinec in interaktiven programski vodič, toda ker Slovenije ni med razpoložljivimi nadsaharskimi deželami, slednja postavka tod ne operira. In tu sta še ikonici, ki dobrodošlo namigujeta na varnostni modus za otroke, vendar nista del sistema, marveč gre za zoprno aplikacijo Parent Dashboard, ki si jo vsakdo zastonj namesti z marketa.
Bolj kot manko softvera aparatu zamerim vmesniške minuse. HTC one sicer ima gumba izven zaslona, tako da izkoristi vseh 4,7 palcev, a le dva: nazaj in home. Knofa za opcije in spisek odprtih aplikacij ni. Do slednjega pridemo z dvakratnim dotikom hišice, kar je nerodno. Dvojni klik na fonu? Prosim lepo! In za razliko od samsungov, ki jih zbudimo z velikim konkretnim prednjim stikalom, moramo tu pritisniti res nerodno postavljen vrhnji gumb. Cepidlačenje? Znabiti se tako bere, v praksi pa so to zelo neposrečene rešitve. Takih motečih mikroelementov je še nekaj, na primer nezaslišana odsotnost vsakršnih bližnjic na roletnem meniju. Tam ni niti preklopa v tihi način ali vklopa mreže. Medijsko streženje in odjemanje HTC v temelju obvlada brez naprednejših navezav, ki si jih lahko privoščita Samsung in Sony. Plus je zvok, tako zaradi softverske tehnologije Beats Audio kot zvočnikov, ki sta dobrodošlo postavljena na pročelje. Minus je odsotnost pomnilniške razširitve.
Predstavi pa onegaj še eno posebnost, okoli katere je veliko govora: večji, čeravno manj razločljiv fotografski senzor. Zaradi tega so posamezne celice tipala večje in nanje pade več svetlobe, kar da v slabih pogojih znatno boljši rezultat. Toda cena za svetlejše nočne prizore, ki so v končni fazi še vedno slabe fotografije, je splošna trikrat nižja razločnost posnetkov v primerjavi s konkurentoma (4 megapike proti 13). Ajd, saj na zaslončku tega ni opaziti, ampak vsakomur, ki bi od fotografije rad nekaj več, jo obrezal ali tiskal, dodatna zaloga pikslov veliko pomeni. Omembe vreden del fotoaparatskega vmesnika je še tako imenovan(a) funkcija Zoe z nekaj domislicami. Med drugim rafalno fotkanje pretvori v nekakšno časovnico, kar poleg enostavne izbire najboljšega posnetka omogoča preprost izbris motečih premikajočih elementov, podobno kot S4, in celo deljenje animacije prek spletišča.
HTC je sicer izdelal na otip kakovosten, samsungu primerljivo hiter onegaj s par pozitivnimi opcijami in presenetljivo dobrim displejem, opazno boljšim od Sonyjevega. A na žalost popuši na drugih področjih, predvsem pri temeljnem rokovanju. Skupaj vzeto ga zato postavljam šele na tretje mesto.



Zoe se imenuje fotografsko pomagalo, ki med drugim posname ducat zaporednih slik, nakar pogrunta, kaj je na njih migajoče in označi moteče elemente. Uporabnik se potem z dotikom odloči, ali jih obdrži ali briše. Recimo, da je pogojno uporabno.



Nisem Facebookov ambasador, ampak je že tako, da je ta marsikomu pomemben sestavni kos življenja. Zato ne razumem, zakaj je edinole HTC sposoben v imeniku pokazati udinjanje kontakta na družabnem omrežju vključno z galerijami. Prav tako le ta telefon vzame lepo sliko prijatelja s Fejsiča, dočim S4 in xperia kažeta neke grde zmaličenosti.

	Sony xperia Z	Samsung galaxy S4	HTC one	Samsung galaxy S3
Mere	139 x 71 x 8 mm	137 x 70 x 8 mm	137 x 68 x 9 mm	137 x 71 x 9 mm
Teža	146 g	130 g	143 g	133 g
Zaslon	5", LCD	5", AMOLED	4,7", LCD	4,8", AMOLED
Razločljivost	1080 x 1920	1080 x 1920	1080 x 1920	720 x 1280
Čipovje	snapdragon S4	snapdragon 600	snapdragon 600	exynos 4
	1,5 GHz, 4 jedra	1,9 GHz, 4 jedra	1,7 GHz, 4 jedra	1,4 GHz, 4 jedra
Delovni pomnilnik	2 GB	2 GB	2 GB	1 GB
Shramba v Sloveniji	16 GB	16 GB	32 GB	16 GB
Razširitev	microSD	microSD	nima	microSD
baterija	2330 mAh	2600 mAh	2300 mAh	2100 mAh
Fotosenzor	13 MP	13 MP	4 MP	8 MP
Test 3Dmark	8650 – 49 fps	11002 – 53,3 fps	10900 – 53 fps	2766 – 15,9 fps
Test Quadrant	7950	12044	12030	5500

Pisanje polnih cen mobilnikov se mi zdi nesmiselno, dočim se vrhunski modeli praviloma tržijo v primerljivih paketih.

EVOLUCIJA VIROZ

Včasih smo trepetali pred virusi, ki bi nam uničili podatke na računalniku. Zdaj Quattra bolj skrbi, kaj bodo pokazali nepovabljenim očem. Destrukcijo je zamenjala kraja.

PATOANATOMIJA ZAJEDALCEV

Nekaj izrazov v zvezi z virusi enostavno moraš poznati, drugače te lahko peljejo žejnega čez vodo v vsaki dnevnoinformativni oddaji, v katerih poročajo o najnovejšem strašanskem škodljivcu, ki bo uničil svet.

Virus je dandanašnji ponarodela beseda, ki označuje praktično vsak škodljiv program. A virus je dobil svoje ime zato, ker je lastno kodo dodajal običajnim izvršnim datotekam ali zagonskemu sektorju diska. Sam po sebi ni mogel ničesar. Po zagonu okuženega programa je okužil še ostale izvršne datoteke ali diske, s katerimi je prišel v stik. Danes je ta vrsta malodane izumrla.

Trojanski konj je za razliko od virusa samostojen program. Tako ga kličemo, ker se uporabniku predstavlja za nekaj drugega, kot je v resnici. Navzven se kaže recimo kot igra, dejansko pa beleži uporabnikovo aktivnost ali hekerju omogoča oddaljeni nadzor. Za razliko od virusa se ne razmnožuje sam.

Črv je škodljiv program, ki se razmnožuje sam. Obnaša se torej enako kot virus, le da gre za samostojno datoteko.

Phishing pomeni zavajanje uporabnika z lažno elektronsko pošto ali spletno stranjo z namenom, da bi od njega pridobil zaupne podatke. Recimo uporabniški račun za spletno bančništvo, družabna omrežja ali priljubljen spletni špil. Zaželen podatek so tudi kreditne kartice.

Botnet stoji za veliko število okuženih računalnikov pod hekerjevim nadzorom. Z njimi izvaja nečedne posle: pošilja spam, izvaja napade DdoS ali skuša z grobo računsko močjo zlomiti kako močnejšo zaščito.

Napad DDoS rečemo pošiljanju velike količine podatkov z mnogih računalnikov, recimo z botneta, enemu samemu serverju. Zaradi zabasane omrežne povezave običajni uporabniki ne morejo več do strežnika. Priljubljeno orožje aktivistov Anonymous.

Rootkit je program, ki po namestitvi skrije svojo prisotnost, tako da ga operacijski sistem ne zazna, zato ga je težko odstraniti. Tovrstnega pristopa ne uporabljajo le pisci zlonamerne kode. Pred leti si je to privoščila založba Sony BMG, da bi svoje cedeje obvarovala pred kopiranjem. Sledile so milijonske tožbe. Njihov rootkit je bil odkrit, ker ga je izkoriščal nek trojanski konj.

Exploit je hiba v kodi, saj noben program ni stoodstotno zanesljiv. Hekerji ves čas iščejo napake programerjev, skozi katere lahko na računalniku pridejo do pravic administratorja. Exploit oziroma ranljivost je napaka, ki jim to omogoči. 0-day exploiti, torej taki, za katere izdelovalec programa ne le, da še ni izdelal popravka, marveč zanje sploh še ne ve, so na črnem trgu dobro plačani. Zadnje čase največ ranljivosti najdejo v Javi, Flashu in Adobe Readerju.

Spyware je krovni izraz za škodljive programe, katerih primarni namen je zbiranje in pošiljanje uporabnikovih zasebnih podatkov neki tretji osebi, ne glede na to, ali je žrtev v tovrstno ravnanje privolila ali ne.

V dobi vsesplošne povezanosti, shranjevanja podatkov v oblaku in domačih omrežij bi si mislili, da je ekosistem postal pravi raj za viruse in drugo zlonamerno kodo, ki je njega dni radovoljno brisala in kvarila dragocene datoteke na naših računalnikih. A izdelovalci programske opreme, denimo Microsoft, ki ima še vedno primat na trgu opracijskih sistemov za domačega uporabnika, se dobro zavedajo nevarnosti. Zato je grozljivk, ki smo jih doživljali še za časa Windows XP, vse manj. Vendar tudi v digitalnem svetu veljajo pravila evolucije in za vsako obrambo se najde nov napad. Drugače rečeno, škodljivo programje se je prilagodilo. Pred njim niso varni niti lastniki macov, niti frajerji, ki poganjajo Linux. Še pomembneje pa je, da se je nova fronta odprla v segmentu mobilnih naprav.

Ukradene milijarde

Če so nekdaj zlonamerni skupki kode rabili le dokazovanju sposobnosti ali delanju neposredne škode z uničenjem podatkov, se je ob prelomu tisočletja pojavil nov trend: s tovrstnim programjem zaslužiti. Ne le s prodajo virusa najboljšemu ponudniku, marveč s sistematičnim zbiranjem podatkov o uporabniku. In prodajo dostopa do okuženih računalnikov, kjer lahko malopridneži nato poganjajo, kar jim poželi srce. Svetovno omrežje je kmalu klecalo pod neželeno pošto – spamom, ki so ga pošiljale robotske armade obolelih mašin, ljudje pa so z grozo gledali, kako jim izginja denar s kreditnih kartic, in se pritoževali nad počasnimi računalniki ter internetom. Ob tem zvečine niti vedeli niso, da je za vse kriva tista čudna priponka v elektronski pošti ali ona domnevno žgečkljiva datoteka, ki so jo zvlekli s priljubljenega trackerja. Hej, če v Sloveniji najdemo ljudi na visokih državnih položajih, ki nasedajo znani nigerijski prevari, kako se ne bi našel kdo, ki dejansko verjame, da mora ponastaviti geslo na 'Blizzardovi' strani, drugače mu bodo ukinili račun za WoW? Sploh če je spletišče do pičice enako izvirniku, le naslov je malo drugačen?

Zlorabe so hudo pogoste. Symantec je v poročilu za leto 2011 objavil, da je kar 431 milijonov ljudi doživelo računalniški kriminal na lastni koži, skupna izguba denarja pa naj bi na letni ravni znašala okrog 300 milijard evrov! Da postavimo v perspektivo – to je od oka toliko, kot prinese svetovna trgovina z mamili.



Ribarjenje za uporabniškimi podatki predstavlja desetino računalniškega kriminala. Sodoben brskalnik zaščito pred prijavljenimi zločestimi stranmi že vsebuje. Kljub temu isti servis ponujajo antivirusniki, ki imajo ponavadi bolj ažurne baze.

Kljub temu, da je žrtev računalniškega kriminala trikrat toliko kot fizičnega, pa sta dve tretjini uporabnikov prepričani, da jih bodo prej napadli na cesti kot v kibersvetu. Temu primerno ne razmišljajo dosti o antivirusnih programih. Kar je napaka, kajti dobro polovico vseh napadov tvorijo klasični virusi, trojanski konji in črvi.

Že res, da skušajo avtorji Norton Antivirusa s šokantnimi številkami napeljati vodo na svoj mlin in prodati



Medtem ko Symantec govori o absolutnih številkah, Kaspersky Labs kaže, koliko te neposredno stanejo kiberkriminalci in koliko lahko zaslužijo s tabo. Tri dolarje za tvoj okužen računalnik in deset za kreditno kartico? Računi za Facebook, Twitter in elektronsko pošto so vredni še enkrat toliko.

DVORANA NESLAVNIH

Skozi desetletja osebnega računalništva je nastalo ogromno škodljivcev. Nekateri so bili nadvse uničujoči, spet drugi zoprni ali celo zabavni. Nekaj skupkov kode pa iz množice izstopa. Ne le zaradi milijonske škode, ki bi jo povzročali, marveč zaradi izgubljenih živcev ali zato, ker je šlo za produkt kibervojne. Poglejmo si jih.

Creeper: splošno priznan kot prvi računalniški virus. Spisal ga je Bob Thomas leta 1971 za sistem PDP-10 kot koncept programa, ki se po omrežju širi sam. Sam po sebi ni bil škodljiv, a je zaradi napake v kodi zmedel tiskalnike. Ker je Bobu virus ušel v omrežje Arpanet, je skupaj s kolegi napisal program Reaper. Ta se je širil na enak način, a je imel nalogo izbrisati Creeperja in nato samega sebe.

170X/Cascade: virus, dolg 1701 ali 1704 bajte, po čemer je leta 1988 dobil naše ime 170X. V tujini so mu rekli Cascade, kajti ob aktivaciji so črke na zaslonu 'popadale' na dno, kot da bi igrali Tetris. Resne materialne škode ni povzročal, obstajajo pa anekdote, kako so ljudje nosili tedaj še enobarvne monitorje na servis, ker so menili, da so pokvarjeni. Zaradi dotičnega škodljivca je pričel lasten antivirusni program razvijati IBM, v Sovjetski zvezi pa se je k delu spravil Jevgenij Kasperski. Slednji je lastno podjetje osnoval osem let kasneje.

Michelangelo: prvi resen škodljivec, ki je pogubno pot pričel leta 1991. Gre za predelavo nedolžnega virusa Stoned, ki je uporabniku ob zagonu v enem od osmih primerov izpisal, da je računalo zadeto. Težavo je odpravil vnovični zagon. No, Michelangelo je imel veliko bolj zlobne namene. Na računalniku se je skrival do 6. marca, rojstnega dne dotičnega renesančnega umetnika, nakar je povozil zagonski sektor trdega diska. Ker računalo odtlej ni več našlo sistema, je med uporabniki povzročil paniko. Nemalo podjetij v devetdesetih je 6. marca računalnike preprosto izključilo.

CIH: virus, proti kateremu je bil Michelangelo prava igračka. Leta 1998 mu je uspelo napraviti škodo, ki je presegla milijardo dolarjev. Tako kot Michelangelo je povozil zagonski sektor in za nameček še prvi megabajt trdega diska, nakar je poskušal celo pobrisati BIOS na osnovnih ploščah s tedaj priljubljenim Intelovim veznim naborom 430TX. K sreči mu je ta nakana zaradi napake v kodi uspevala le na manjšem deležu mašin. Deloval je samo pod Windows 95/98, NT so bili imuni.

Melissa: eden prvih virusov, ki je kužil Wordove datoteke, širil pa se je po elektronski pošti. Od tu njegova škodljivost, ki ni bila namerna. Okuženi računalnik je enostavno razposlal toliko e-mailov, da so poštni strežniki po svetu cepali od preobremenitve. Ne pozabite, to so bili časi, ko si bil frajer, če si imel modem s 33,6 Kb/s, strežniki pa so tekli na dvestomegaherčnih pentiumih.

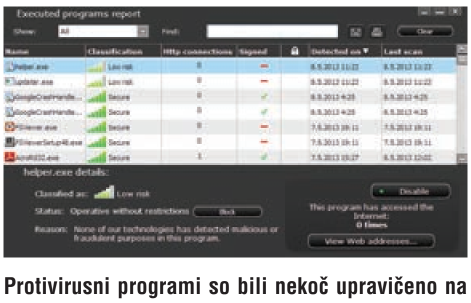
Code Red: črv, ki je leta 2001 na muho vzel spletne strežnike z Microsoftovim IIS. Prizadetemu strežniku je vse vstopne strani zamenjal z napisom "Hacked by Chinese", tri tedne po okužbi pa je sprožil napad DDoS na kup spletnih naslovov, med drugim na Belo hišo. Pozornost si je prislužil zaradi hitrega širjenja – v samo enem tednu je okužil več kot 350.000 strežnikov. In zato, ker je sisteme, v katere se je zažrl Code Red, napadel še črv Nimda. Ker je slednji rovarjenje pričel teden po napadu na dvojčka, so bili mnogi prepričani, da je za njim stala Al Kaida. Ni.

Stuxnet: Za razliko od naštetih malicioznežev, ki so jih spisali samostojni hekerji, je bil Stuxnet zasnovan kot orožje. Gre za črva, ki so ga ustvarili, da bi pokvaril točno določeno opremo: Siemensove centrifuge za pridobivanje obogatenega urana. Te je uporabljal Iran v svojem zloglasnem jedrskem programu. Uradno ni znano, kdo stoji za programom, ki se je širil prek računal z Okni in iskal priključene centrifuge. A vsi antivirusni strokovnjaki menijo, da gre za navezo vojaških sil ZDA in Izraela. Koda je izredno kompleksna in na njej naj bi delalo na desetine ljudi. O tem priča podatek, da je Iran pokasiral dve tretjini vseh svetovnih okužb s Stuxnetom. Nadebudni hekerji lahko danes na spletu najdete njegovo izvorno kodo. Medtem pa vojno že bijeta njegova mlajša brata Duqu in Flame.

kako licenco več. Direktna škoda je pravzaprav trikrat manjša, na dvesto milijard evrov pa uporabniki cenijo izgubo časa in duševne bolečine. A ne gre si zatiskati oči, da se to dogaja le drugim oziroma da so na udaru samo rizične skupine, ki se pečajo s piratsko robo, pornografijo in ostalimi spotakljivostmi. Dovolj je, da heker najde ranljivost na kateremkoli spletnem strežniku, pa nam bo poleg povsem informativne spletne strani ali animacije v Flashu serviral virus.

Antivirus – pomočnik ali cokla?

Programje, ki ščiti računalnik pred neželenimi vsiljivci, je med uporabniki na dokaj slabem glasu. Svojčas so protivirusne aplikacije konkretno upočasnjevale mašine in pregled vsega sistema je pomenil, da si lahko šel na večurno kosilo. Danes je bolje, še vedno pa ti programi stalno tečnarijo z obvestili o posodabljanju in ti ne pustijo namestiti kake igre ali programa. Ni čudno, da pričneš izklapljati posodobitve, še redne preglede in na koncu vse skupaj odstraniš z diska. Pa še za malo se ti zdi vsako leto kupovati licenco.

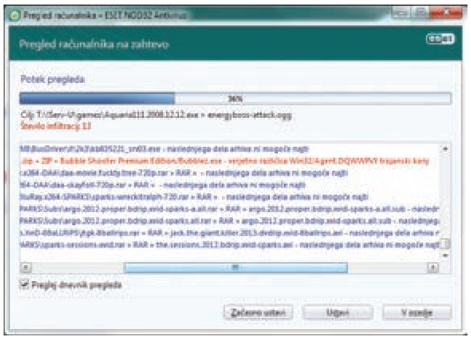


Protivirusni programi so bili nekoč upravičeno na slabem glasu, ker so računalnike dobesedno dušili. Danes ni več tako. Panda Cloud recimo med dežurstvom kuri le megabajt pomnilnika.

Žal je z antivirusniki enako kot s cepljenjem, trenutno tako popularno temo. Oboje se ti zdi nepotrebno, dokler na lastni koži ne izkusiš posledic. In pri računalnikih čredne imunosti ni. Ko postaneš žrtev zločeste kode, bi napravil vse, da bi povrnil sistem v prejšnje stanje, četudi gre le za izbrisane slike z morja. Takrat povprečen uporabnik poprosi znalca za popravilo. Ta mu namesti antivirusnik, popravi, kar se popraviti da, in ga poduči o nujnosti rednega posodabljanja ter pregledovanja. To traja mesec ali dva, nakar incident utone v pozabo in program vnovič postane nadlega. Krog je zaključen. Ne verjamete? Symantec pravi, da dva od petih uporabnikov, ki imajo protivirusno zaščito, te ne posodabljata.
Vendar avtorji ne stojijo križem rok. Kritike uporabnikov so si vzeli srcu in dandanes skušajo vsi biti neopazni, tako vizualno kot glede porabe sistemskih sredstev. Praviloma vključujejo tihi način, ob katerem lahko brez težav nameščaš stvari in igraš igre, kjer je bilo največ težav. Posodobitve opravljajo v ozadju in cene niso več vesoljske. Češki Avast je recimo za domačega uporabnika povsem zastonj, takenako Microsoftov antivirusnik v Windows. Oba svojo nalogo opravljata odlično. Drugod se licence vrtijo od 30 tja do 50 evrov letno, kar celokupno vzeto ni pretiran strošek. Sploh če pomisliš na morebitno izgubo.

Kako deluje sodoben AV?

Srž vsakega protivirusnega programa ostajajo definicije. To so podatkovne baze, v katerih so zapisani vsi proizvajalcu znani škodljivi programi, za katerimi opreza po pomnilniku, trdem disku in zunanjih medijih. Takisto v realnem času bdijo nad izvajanjem običajnih programov v pomnilniku in skušajo preprečiti ali vsaj prijaviti sumljivo obnašanje. Znajo prestrezati datoteke, ki jih jemlješ s spleta, in te takoj opozoriti, da nekaj ne štima. Definicije se praviloma posodabljajo večkrat dnevno, tako da zajemajo najnovejše grožnje.



Po namestitvi protivirusnika in prvi posodobitvi je skrajno pametno opraviti pregled vsega okolja, najraje takega ob zagonu operacijskega sistema. To je predpogoj za zanesljivo zaščito.

Drugi, bolj problematični način je hevristična metoda. Program na podlagi določenih lastnosti kode sklepa, da bi lahko bila škodljiva. Pri pisanju virusov in druge navlake programerji namreč uporabljajo dokaj značilne tehnike, recimo kompresijo izvršne datoteke ali kodo za pošiljanje podatkov v splet. S takim pristopom skušajo antivirusniki računalo obvarovati pred najnovejšo golaznijo, ki je v definicijah še ni. Težava je v tem, da taiste metode uporablja legalno programje. Posledično je hevristični pregled poln lažno pozitivnih rezultatov. Bog ne daj, da bi v tem načinu imel vklopljeno samodejno brisanje domnevno okuženih datotek! Prizveto gredo dotične datoteke največkrat v karanteno, nakar je presoja, kaj storiti z njimi, prepuščena uporabniku.
Poleg zaščite v realnem času in pregledovanja datotečnega sistema mora antivirus nuditi preverjanje elektronske pošte, po možnosti z zaznavanjem phishinga, in pregled računalnika pred zagonom operacijskega sistema. Slednje je važno predvsem za odkrivanje rootkitov in ostalega vohunskega programja,

PROGRAMJE NA VOLJO

Seznam vseh firm, ki se ukvarjajo z antivirusniki, bi bil enostavno predolg. Je pa dobro vedeti, kaj vse se da dobiti na (našem) trgu in koliko programi stanejo. Pred nakupom je pametno preveriti, ali kakega ugodnega paketa nima kar vaš internetni ponudnik. Zagotovo jih ponujajo Amis, Telemach (oba F-secure) in Siol (Panda).

Avast
brezplačen za domačo rabo
Med slovenskimi uporabniki je Avast priljubljen. Ne le zato, ker je za nekomercialno rabo zastonj. Bil je eden prvih, ki je nudil osnovni in napredni način, kar je pomenilo, da so ga neizkušeni le zagnali, nakar jih je po potrebi opozoril, če je kaj narobe. Je pa precej okrancljan. Mobilna različica zna poleg antivirusov krotiti neubogljive aplikacije in ponuja zaščito proti kraji.

MS Security Essentials
brezplačen
Program, ki je pričel svoje življenje kot borec proti spywaru v Windows XP, se je z leti razvil v zmogljivo rešitev, ki osnovnemu uporabniku več kot zadošča. Zaradi ohranjanja konkurenčnosti ga MS ne sme prilagati operacijskemu sistemu, a ga nudi zastonj. Ob namestitvi seveda preveri, ali so vaša Okna legalna. Saj so, mar ne?

Eset NOD32
60 EUR letno za tri računalnike
Eset je model sodobnega antivirusnika. Diskreten, domala sterilen uporabniški vmesnik, obilo nastavitev za napredne uporabnike ali čista avtomatika za neznalce. Je pa hevristika paranoična, saj mi je javil več lažnih pozitivnih rezultatov kot katerikoli drug program. Ziher je ziher, očitno menijo bratislavski avtorji.

Kaspersky Antivirus
50 EUR letno za tri računalnike
Kaspersky je tipičen program ruske šole. Ima enega najbolj zmogljivih in robustnih iskalnih mehanizmov, po drugi strani pa je njegov videz nekolikanj zastarel in neprestano ti s tem ali onim pojavnim oknom daje vedeti, da je prisoten. Kakor pravi agent KGB. Nekateri to cenijo, drugim bo znalo iti na živce.

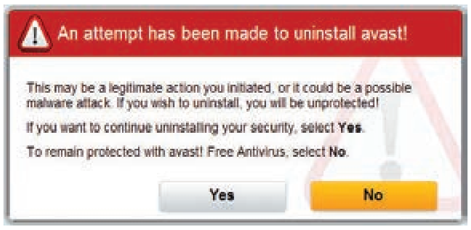
Clamwin *zastonj*
Odprtokodni program, ki ne pozna nobenih naprednih funkcij razen samodejne posodobitve. Ima pa nadvse obsežno bazo virusnih definicij in ne porablja skoraj nič sistemskih sredstev. Kot tak je namenjen predvsem znalcem, ki svoj sistem najraje preverjajo ročno.

Norton Antivirus
40 EUR letno za tri računalnike
Nekdaj je Norton veljal za največjo coklo na računalniku, danes pa je to nevsiljiv, dopadljiv in hiter program z obilico funkcij, ki jih dopolnjujejo še storitve v oblaku. Antivirusniku brezplačno priložijo varno shrambo za gesla. Mobilna inačica v zastonjski obliki ponuja iskanje virusov in osnovno zaščito proti kraji, za odklep vseh funkcij pa hočejo 30 evrov, kar je vseeno preveč.

Panda
52 EUR letno za tri računalnike
Španci poleg klasičnega antivirusnika, ki domuje na računalu, ponujajo oblakovno različico, ki je zastonj. Pri tej ni treba skrbeti za posodobitve, ker se povezuje s spletno bazo, a je na splošno precej okrnjena. Vendar prijazna do sistema, saj sredstev praktično ne porablja, kar je super za starejše mašine. Nadgradnja na verzijo Pro, ki doda požarni zid in razkuževanje ključkov USB, je po njihovem vredna 30 evrov.

F-secure
40 EUR letno za tri računalnike
Eden od starost antivirusnega sveta je še danes pomemben igralec na trgu. Nikoli ni potreboval posebne reklame, njihov laboratorij za analizo novih virusov, ki domuje na Finskem, pa je med znalci nadvse čislan. Na strani ponujajo tudi javansko aplikacijo, ki pregleda disk in ga očisti kar skozi brskalnik. Za mobilni antivirusnik pa računajo po 10 evrov. Manj kot Norton, a več kot Avast. Zraven dobiš 'varni' brskalnik, ki omogoča starševski nadzor. Prikladno za tiste, ki dajejo tablice otročadi.

ki se trudi napraviti nevidno. Česar ne moreš videti, ne moreš odstraniti. To je zlasti nerodno, kadar ti virus odstranitev aktivno preprečuje. Nekateri gredo tako daleč, da blokirajo dostop do spletnih strani proizvajalcev protivirusnih programov.



Včasih zna biti antivirusnik po nepotrebnem siten. Avast te večkrat opozori, da ga nekaj skuša odstraniti, kljub temu, da si postopek sprožil sam in te je že prej vprašal, ali me res ne maraš več. Ne, te ne!

Odprt mobilni svet

Če na domačih računalnikih še nekako skrbimo za zaščito svojih podatkov, se na mobilnih napravah zaenkrat ne sekiramo pretirano. Ob tem ne pomislimo, koliko pomembnih podatkov prenašamo v žepih. Telefoni so dandanes digitalni pomočniki, ki smo jih privzeli kot samoumevne. V njih hranimo vse svoje kontakte, informacije o lokacijah in čuda uporabniških računov. Z njimi lahko plačujemo storitve. In za povrh jim zelo zaupamo. Ste skeptični do povezave, ki vam jo po SMSu pošlje znanec, in do opolzkega sporočila na Facebooku? Verjetno boste najprej pomislili, da se zafrkava in ne, da so mu ukradli telefon ter da si nekdo z ukradenim digitalnim jazom zdaj daje duška. Na take stvari mislijo tudi izdelovalci mobilij. Zaklepanje na daljavo, javljanje lokacije tudi ob iztaknjeni kartici SIM, šifriranje podatkov – vse z namenom, da ohranijo uporabnikovo zasebnost in se naprava vrne v prave roke. Ker tega ne nudijo vsi izdelovalci telefonov, je tovrstna storitev na mestu.



Večina nas ne čuti potrebe po antivirusu na mobilcu. Zato varnostno programje več pozornosti posveča šifriranju, sledenju domnevno ukradeni napravi in podivjanim aplikacijam.

Morda tega ne veste, ampak tudi na telefonih so se že pojavili prvi klasični virusi, tako za Android kot za iOS. Obe platformi sta v borih nekaj letih postali tako številčni, da sta dobesedno vabili pisce zlovera, ki si lahko od mase obetajo konkretno korist. Danes tega še ne čutimo, a to ne pomeni, da smemo ob potencialni grožnji le odmahniti. Sodoben telefon ali tablica nista nič drugačna od namiznega računalnika in zanju veljajo enaka pravila.

S čim se naj zaščitim?

Bodimo si na jasnem: perfektnega protivirusnika ni. Testiral sem večino najpopularnejših programov in vsak ima svoje prednosti ter slabosti. Hkrati se med sabo ne razlikujejo tako zelo, da bi katerikoli posebej izstopal.
Pomembneje je, da k zaščiti sistema enako resno pristopi uporabnik. Z rednimi posodobitvami definicij, sprotnim pregledovanjem datotek, ki jih pobere od kdovekod na spletu, in predvsem z zdravo pametjo. Protivirusni program je še vedno le orodje, ne avtomatika, ki bo samodejno preprečila dostop čemurkoli škodljivemu. Orodja pa so namenjena temu, da jih uporablja človek, ne da delajo sama namesto njega.

O ja, marsikaj uspejo prestreči samodejno in nam s tem prihranijo tako čas kot živce. Vendar nas delna avtonomija ne sme zazibati v iluzijo varnosti. To bi bilo podobno, kot najstniku svetovati, da bo vse v redu, če si le pred seksom natakne kondom.
Varnost vaših podatkov je več kot to. Je v prvi vrsti odgovorno obnašanje, zavedanje, da nevarnosti obstajajo, in aktivno izogibanje rizičnemu početju. Seveda se temu včasih ne da izogniti. Takrat je treba pristopiti s primerno oprezno in ustrezno zaščito. To ne pomeni, da mora na računalu teči pet antivirusnikov in ob usmerjevalniku še namenski požarni zid za drage denarje. Pretirana paranoja je enako škodljiva kot digitalna lahkomiselnost. Morda ne računalniku, zato pa vam osebno. Temeljnih varnostnih načel se ni težko priučiti in kmalu postanejo podzavestna. Hej, tale stran / elektronska pošta / datoteka je videti sumljiva. Kaj pravi Google? Kaj bo rekel antivirus? Je pametno, da nadaljujem? Če nisem prepričan, raje ne. Tako preprosto je to.



Ne tako dolgo tega je precej Slovencev doživelo neljubo presenečenje, ko se jim je ob zagonu sistema prikazala ta slika. V resnici je šlo za ruski virus, ki je od uporabnika zahteval denar, ker naj bi kršil avtorske pravice. Druga različica je prikazala kup opozoril, da je računalnik okužen, in zahtevala nakup 'antivirusnega programa', ki je bil dejansko trojanski konj.

PHILIPS FWP3200D MINI HI-FI SYSTEM

Velika škatla, ZF-videz, zlate membrane in utripajoče ledice – Philipsov party machine, kakor so zvočniški sistem oklicali Nizozemci, vsekakor pritegne pozornost. Namen naprave je, da jo povežeš z dvema iphonoma ali ipodoma in sukaš muziko z mehkim prelivanjem med komadi enega in drugega, čemur rabi drsnik na sredini. Najbolj elegantno deluje z Applovimi napravami, a sprejme tudi dva USB-ključa ali druga predvajalnika oziroma telefona. Stolp ima še FM-radio, to pa je od možnosti praktično vse. Spletnosti, modrega zoba ali airplaya ne poseduje.



Party machine je seveda na veliko elektriko, saj suva zrak s 300 vati moči. Možno je celo kupiti dodaten 240-vaten zvočnik enakega videza.

Oglasi zavajajoče namigujejo na didžejske možnosti, ki jih z izjemo crossfadanja ni. Tempa ni mogoče uskladiti (beatmatching), tako da je dodaten izhod za slušalke tam bolj za okras. Vrtljivi plošči na vrhu nista namenjeni drgnjenju, marveč le zarotirata iphona. Philips ob napravi sicer oglašuje jabolčni programček Djay, ki pa je samostojen sukalniško-mešalni softver za nekaj evrov in tega hi-fija prav nič bolj ne osmisli. Bolje bi storili, če bi namesto afnanja z dvema priključkoma za ipod omogočili priklop enega ipada. Na velikem zaslonu bi omenjena aplikacija, ki zna že sama po sebi mešati dve melodiji, resnično zaživela. Vprašljivo smiselnost tega velikega docka za mobilijo dodatno oteži nekakovost zvoka, ki je pri priči slišna



● **Aplikacija Djay je presenetljivo zmogljiva že na iphonu (na sliki), v tablični obliki pa sploh počne raztur, saj je na zaslonu dosti več opcij. Vendar ta program ni nikakršna ekskluziva Philipsove žur mašine. Z njo si DJ s katerimikoli zvočniki.**

vsakomur. Že na sobni jakosti bi od firme, ki se hvali z 'obsedenostjo z zvokom', pričakovali mnogo več čistosti. Pri višji glasnosti pa pride do očitnih popačenj in, kar je najhujše, vibriranja plastike. Malce si že pomagaš s petimi nastavitvami EQja in tremi stopnjami nizkih tonov. Toda za puriste je preveč bobneča že prva. Ker so očitno pomembni le decibeli, je dodan nekakšen turbo knof, ki dodatno okrepi vse frekvence. Tudi tiste, ki jih povzroča ceneno ohišje.

Ciljna publika je jasna: Fužinci, ki se okoli vozijo z odprtimi okni in potenciometrom do kraja, četudi se vse trese. Ti bodo čislali vatnost in videz žur mašine, na kateri bo DJ Amel brez majice 'miksal' z dveh ipodov. So taki pripravljeni odšteti 380 evrov? ***Kavbojc***

I'M WATCH

Marsikatera napravica nakupa ni vredna, a bi jo v primeru darila vseeno uporabljal. No, i'm watch ni taka. Čeprav otvarja področje pametnih ur, ki smo ga napovedali prejšnjič, gre za slab, neuporaben in nezanesljiv polizdelek brez pravega smisla. Na prvi pogled gizmo sicer ni napačen in po dizajnu ter embalaži spominja na Applovo robo. Toda razočara že drugi pogled. V ogromnem ohišju, ki ga bo veselo le mornarjevo zapestje, namreč tiči cenen LCDjček razločljivosti 240 x 240 in vidnega kota točno 13 stopinj. Glede na to, da je ura nenujna, statusna imovina, bi se spodobil OLED, ki bi se zlil s črnim robom. Slab vtis uvodno upravljanje le še poglobi, saj je dotikanje in drsanje nenatančno. En sam hardverski gumb uri takisto dela medvedjo uslugo.

I'm watch je treba spariti z androidnim ali jabolčnim telefonom po modrem zobu. A četudi je urin operacijski sistem prav Android, ima s temi mobilniki največ težav. Niti z enim od treh najbolj hotnih aparatov ni šlo iz prve. Vedno se nekaj ni hotelo uskladiti, bodisi sporočila, bodisi kontakti. Enako mukotrpno je nastavljanje aplikacij, kar storiš na PCju prek servisa I'm Cloud. Tam vse obkljukaš in vneseš gesla, nakar uro osvežuješ in osvežuješ, pa čez pol dneva še vedno prijavi 'missing app configuration'.



● **I'm watch pride v čuda barvnih izvedenkah, celo v žlahtne materiale odeta. Ampak kaj ti pomagajo zlato in kristali, če je displej zanič, na njem pa zaradi sesuvanja prepogosto vidiš ikono force close? Tudi če hroščev ne bi bilo, stvar pogrne na celi črti.**

Z jaz-sem-uro je mogoče bondovsko klicati (talk to the hand dobi resničen pomen), pri čemer sta zvočniček in mikrofončič obupno slaba. Pregleduješ lahko SMSe in pošto, a vidiš le par zadnjih postavk in količkaj daljšega pisma sploh ne moreš odpreti. Za nameček maili v uro pridejo z desetminutno zamudo, saj jih naprava ne dobiva od poštnega strežnika ali mobilnika, marveč je vmes oblak. Slično okrnjen je koledar. Facebook zgolj enovrstično prikazuje zadnjih pet akcij, vendar pri meni to niso bile objave, marveč privatna sporočila. Instagram prav tako posreduje le zadnje posnetke prijateljev, ne pa tudi albumov. Čemu, za božjo voljo, bi kdo sploh gledal fotke na zanikrnem displejčku? Ali predvajal glasbo iz roke? Se šel štiri v vrsto? In nameščal še kakih deset drugih aplikacij? Resnično mi je neviden razlog, zakaj bi se kdorkoli mučil z okornim, skrajno omejenim, enosmernim, počasnim in izredno hroščatim zapestnim gizmotom, ako ima pri roki telefon. Brez njega je i'm watch itak bolj kot ne le ura, saj povezave z wifijem nima. A kot modni dodatek prav tako ne navduši, saj ima le dva načina prikaza časa. Od take naprave bi privzeto pričakoval čuda posrečenih in animiranih dizajnov, ki bi pritegovali poglede. Nekaj statičnih kožic drugače prodajajo na marketu za pol evra po komadu.

Kot da vsi ti minusi ne bi bili dovolj, da onegaju zadnji cvek v rakev neuporabnosti poraba elektronov. Zaloga ne zdrži niti pol dneva, s stalno prižganim zaslonom, kar se mi zdi za uro samoumevno, pa le nekaj ur. S tem, da ima lasten, nestandarden polnilnik. Se sliši super, kajneda? Zadnja cvetka: ta italijanski čudež tehnike, katerega moto je 'Enjoy the future!' stane 360 evrov! ***LordFebo***

PHILIPS GIOCO 278G4

Tale Philipsov 27-palčni 3D-monitor je namenjen igranju, saj v italijanščini 'gioco' pomeni igra. Toda vanj so dali matriko AH-IPS iz zaslonov za grafično oblikovanje, ki so v gamerskih redkejši. Podoba na njem zato navduši z živostjo barv, ki jo še krepi odbojna površina. Po drugi plati bo reflektivnost vznejevoljila tiste, ki v monitorju ne marajo gledati svoje sobe. Čez površino je sicer nanesen nebleščavi premaz, a ob temnejših scenah v njem obvezno gledaš svoj fris. Tudi ločljivost 1920 x 1080 je za 27 palcev nizka. Slaba stran omenjene matrike je še nazivno visok odzivni čas 7 milisekund. Toda problemov v igrah ni bilo opaziti, kar daje slutiti, da je odziv v praksi nižji!

Glavni adut zaslona naj bi bil 3D, ki je pasivne sorte s polarizirano svetlobo (FPR). Priložena očala so zato lahka in udobna. Toda za dober stereoskopski efekt moraš sedeti poldrugi meter stran. Za igranje je to nepraktično, če nimaš ogromne mize. Pri filmih pa moti majhnost, saj je 27 palcev na taki razdalji premalo za občutek kina. Ker ta 3D-način izrisuje naenkrat obe sliki, je ločljivost vsake horizontalno prepolovljena, a je kvaliteta 3D-efekta v kakšnem Crysisu 3 in youtubastih oziroma sandokanskih side-by-side filmih, če se ti uspe prav namestiti, prav solidna.

Philips je v napravo vdelal lučkasti ambiglow, podoben televizijskemu ambilightu. Na zadnji strani je deset ledic, ki utripljejo skladno z dogajanjem na zaslonu. Toda učinek, ki je na TVjih dobrodošel, je na blizu moteč in kvečjemu skrene pozornost. Odzadaj takisto najdeš kar tri HDMI-vhode, enega VGA- in vrata USB 3.0. Zanimivost so štirje USB 3.0 *izhodi*, v katere vtakneš recimo kabel miške. Želel bi si več nastavljivosti, četudi z zornimi koti ni težav.

Skratka, množica plusov in minusov. S ceno 370 evrov je sredi razreda 3D-zaslonov. Če takega res potrebuješ, ni slab, drugače pa počakaj na izdelek, ki bolj ve, kaj hoče. ***Aggressor***



● **Monitor je fino eleganten. V moderni maniri je videti ozkoroben, vendar je nekaj črnine skrite še v matriki in nanese dobrih deset centimetrov.**

Zahodno pretepalstvo

Ob izidu Injustice Sneti vpogleda še druge priznane klasične borilne igre, ki se jih ne drži priokus sojine omake.

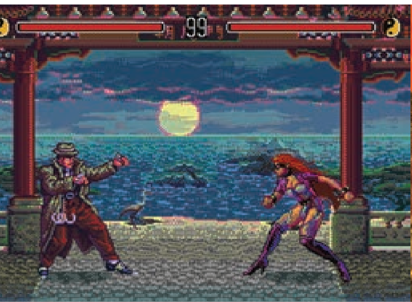
Odlika običajnih pretepačin japonskega porekla je ta, da gredo na moč v globino. Dostikrat vztrajajo na kratkih časih za vnos ukazov, preciznosti pri izvajanju, premišljenosti vsake plati in skritih elementih, ki jih izkoristijo šele mojstri. Prav zaradi tokijskih izdelovalcev so tepežkarice nekakšen bliskovit šah. Vendar pa imajo tudi pomanjkljivost, in sicer to, da se preveč rade zgledujejo po avtomatnem izročilu in ne razpirajo okvirov. Street Fighter, Virtua Fighter, Tekken, Soul Calibur, BlazBlue in kompanija so krasni špili, a neambiciozni, kar se dometa tiče. Nenehno uporabljajo enak, sto let star recept in še najdlje sežejo rokoborščine v slogu Fire Pro Wrestlinga ter UFC Undisputeda. Veliko teh so naredili prav Japonci, fani wrestlinga. Na zahodu razvite mlatilnice se po drugi strani z japonskimi ne morejo docela meriti po dodelanosti mehanik in kompleksnosti. So pa usmerjene širše in zajemajo več domišljijskih pristopov. Morda zavoljo ne tako razširjenega avtomatnega izročila? Njihov razvoj ilustriram s sprehodom skozi zgodovino omembe vrednih. Kar pomeni, da ne bom navajal ne Clay Fighterja, ne War Gods in Rise of the Robots. Za kazen!



Barbarian *Palace Software, 1987*
Ker nam je ta špil na osembitnikih, pa tudi na amigi in PCju, omogočil sekanje glave iz obrata z velikim barbarskim mečem, ki ga je držal pikslast mišičnjak po zgledu Švarcija (licenca ni bila uradna), smo mu odpustili marsikaj. Celo pedra s trajno na naslovnici. Meč smo lahko nastopaško vrteli v roki, po obglavljenju je brizgnila kri, glavo premaganca je iz arene stoično odbrcal nagravžen goblin in kače na stebrih so sikale. Smrt z enim udarcem takisto ni ravno pogosta za zvrst.



International Karate + *System 3, 1987*
Večina to od strani karatejščino, ki je najbolj zažgala na C64 in amigi, pomni po tem, da si lahko z udarcem z roko iz počepa nasprotnika tako nažgal v jajca, da se je cvilеč zgrudil. Pri tem pozabljajo na realistično animirane gibe iz karateja, ki so v pretepačinah redkost, prisotnega sodnika, ki je točkoval, in hkratno udejstvovanje ne le dveh, marveč treh borcev, kar je krepko spremenilo dinamiko. To bi morali drugi posnemati.



Eternal Champions *Sega, 1993*
93 sem dal tej mega drivovi ekskluzivi v prestarem-da-bi-ga-jemal-resno Jokerju 11, kar je bilo preveč. Je pa res, da Večni prvaki so nekaj posebnega. Deloma zaradi stripovsko navdihnjenih likov, med katerimi si našel jamskega človeka, vudujskega coprnika in gladiatorja. In deloma zaradi samosvojih prijemov, kot je tauntanje nasprotnika, s čimer si mu jemal moč za specialke. Abuseeee!!!!



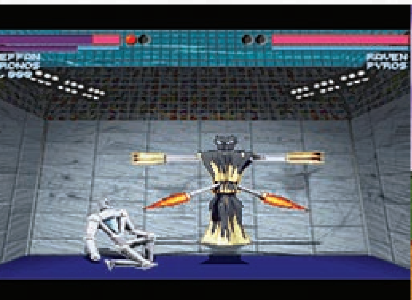
Killer Instinct *Midway, 1994*
Morda si KI hiše Rare igral na domačem sistemu, kot sta SNES in N64. Vedi, da s tem nisi izkusil glorije inačice za avtomat, ki je carovala z grafiko, ustvarjeno na postajah Silicon Graphics. Tako so bili volkodlak, nindža joškača in skelet s ščitom še bolj volhkega videza. Igralci so se slinili tudi nad krvjo in hecno brutalnimi usmrtitvami po zgledu Kombata. Umrl si pod avtom in ob pogledu na morilske bradavičke. Toda borilni sistem je bil kar napreden!



Primal Rage *Time Warner, 1994*
S svojo 'prerendered' grafiko in krvavostjo je bil Kombatu ter Instinctu sličen Primal Rage, ki smo ga v dokaj neokrnjeni inačici videli na računalniku. Borba ni bila posebej globoka ali dodelana, a bojevniki so bili tokrat dinozavri in opičnjak, ki so žrli tako drug drugega kot ljudi na prazgodovinsko-postapokaliptičnih ozadjih. Stop-motion animacija je danes primitivna in nasilje risankavo, a dušebrižniki so v tisti nedolžnejši dobi noreli po medijih.



Ultimate Mortal Kombat 3 *Midway, 1995*
Veliki ata čревasto-morilske trojice je UMK3, zadnji klasični Mortal Kombat pred Trilogy, preden je serija šla v 3D in se obsodila na venenje do vnovičnega zagona pred dvema letoma. Njegove verižne kombinacije so danes rahlo hecne, če si vajen naprednejših sistemov. A ni moč zanikati draži digitaliziranih likov in neobrzdane domišljije pri fatalityjih, babalityjih ter animalityjih. Lepi časi.



One Must Fall: 2097 *Epic, 1995*
PC je imel sredi devetdesetih alternative za številne 'konzolne' žanre, tudi za pretepalke. V OMF so se v pogledu od strani po zgledu Street Fighterja mlatili poligonski humanoidni roboti, da je kovina frčala vsepovsod. Igra je vsebovala dvostopenjske eksekucije in glasba z demo scene je sekala. Danes je špil precej okoren, a Chronosa, Novo in kompanijo pomnimo z naklonjenostjo.



FX Fighter *GTE, 1995*
Bore malo Slovencev je izkusilo sladkosti najboljše trirazsežne pretepalske serije, Virtua Fighterja, ker je pač pripet na konzole. So pa številni uživali v temle njegovem klonu za PC. V edini pretepačini hiše Argonaut, ki je izdelala napreden 3D-pogon, so se v arenah brez ograj udarili poligonski čudaki v slogu mačkobabe in mišičnjaka. V resnici se globina ni mogla kosati z VFjem, a hudič v sili muhe žre, oči pa so brž navdušene. Istega leta je izšla inačica Turbo.



Fight Night Round 4 *EA, 2009*
Pri nas ne čislamo Musashija, temveč Mohameda. Alija, namreč. FNR4 nam je na PS3 in xboxu 360 omogočil uresničenje fantazijskega spopada med njim in Tysonom ter pokazal, kako daleč so boksarske igre prišle od NESovega Punch-Outa iz 1984. Taktika, blok in nujnost upoštevanja utrujenosti so uravnotežali nokavte, ki so prišli kar hitro. Naključne opazovalce pa je očaralo realistično opletajoče meso na lobanjah. Na petico še čakamo, po možnosti z Dejanom.



Skullgirls *Konami, 2012*
Nenavadno, da se je v direkten boj z Japanezarji spustil neodvisni zahodni studio Autumn, kajti Skullgirls so z 2D-animejsko grafiko in zgledovanjem po mehanikah iz BlazBlue ter SFja nadvse tokijski špil. Toda izdelek si je na rovaš risankastih obdarjenk, globine in cene 15 evrov v digitalni štacuni xboxa 360 in PS3 pridobil nišno občinstvo. Od julija se bomo "Tits & ass!" drli tudi na PCju.

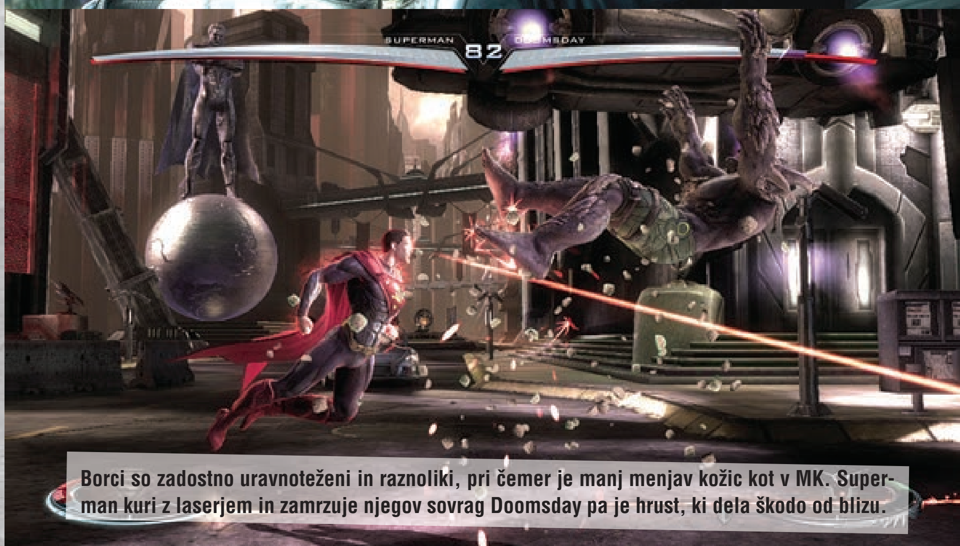

najdi.si
Recepti
KUHANJE Z NAJDI.SI JE STRAST
Več kot 20.000 receptov in namigov
za pripravo jedi na enem mestu!
Postrezi si z najdi.si!
www.najdi.si/recepti
Cigaletova 15, 1000 Ljubljana

Injustice

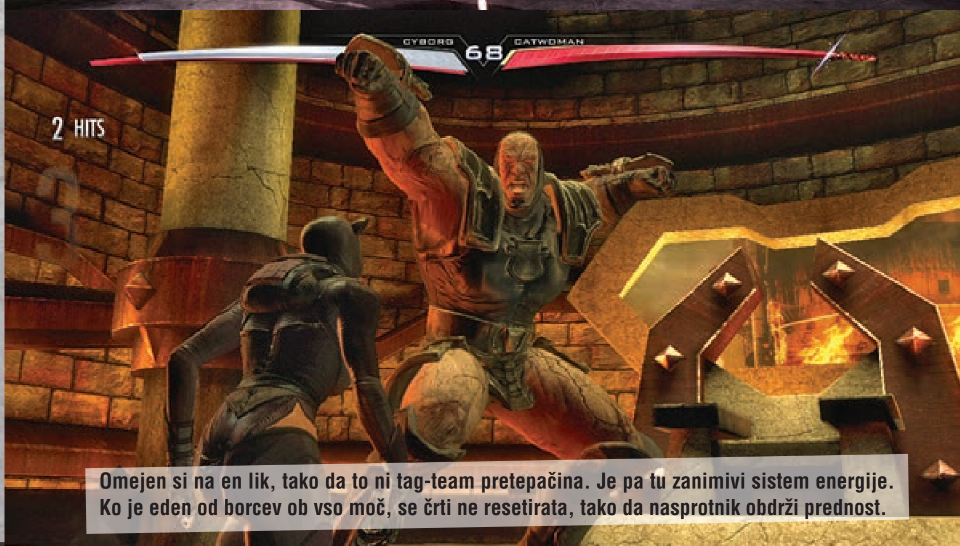
Ob navalu japonskih pretepačin neupočenemu ni težko misliti, da je vsa zvrst fevd poševnookih razvijalcev, ki skoznjo kanalizirajo značilni videz in občutek. Street Fighter, Tekken, BlazBlue, Soul Calibur, Virtua Fighter, Dead or Alive, King of Fighters ... Takoj ko primeš kontroler v roke, veš, da so ti naslovi, ki si praktično lastijo področje, nastali v sušilandiji. A tako kot njega dni se jim zoperstavlja nekaj zahodnih razvijalcev, ki skrbijo za malo drugačne prijeme.
Med njimi so prodorni NetherRealm Studios, kjer so zbrani nekdanji uslužbenci propadlega Midwaya, založnika 'naše' tepežkarice Mortal Kombat. MKjev reboot izpred dveh let, ki mu uradno niso pripeli cifre 9, se je NetherRealmom na čelu s starostjo Edom Boonom lepo posrečil. Evolucijo sistema zdaj nadaljujejo z Injustice, od strani gledano 2D-pretepačino eden na enega, osnovano na licenčnih junakih striparnice DC Comics, od Supermana prek Batmana do Flasha in Wonder Woman. Kar je v redu, saj so ti v primerjavi z Marvelovo štalco – Spider-man, Iron Man, X-Men – v igrah še zmerom zapostavljeni.



Jokerjeva 'usmrtitev' je njegovi osebnosti primerno bizarna, največje zadoščenje pa ima, ko jo spusti staremu nasprotniku Batsu. V stripu Superman celo posumi, da se imata B in J rada.



Borci so zadostno uravnoteženi in raznoliki, pri čemer je manj menjav kožic kot v MK. Superman kuri z laserjem in zamrzuje njegov sovrag Doomsday pa je hrust, ki dela škodo od blizu.



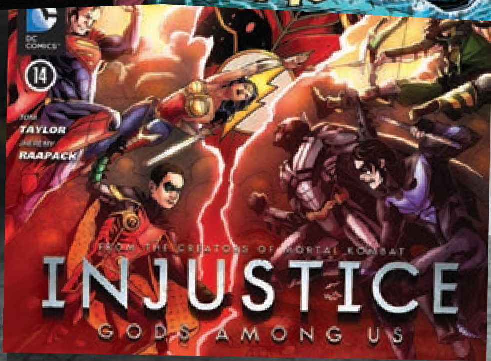
Omejen si na en lik, tako da to ni tag-team pretepačina. Je pa tu zanimivi sistem energije. Ko je eden od borcev ob vso moč, se črti ne resetirata, tako da nasprotnik obdrži prednost.

Slabi pripovedovalci

Čofnemo v univerzum Justice League, kjer se DCjevi heroji družno borijo proti antijunakom, kriminalcem, vojnim dobičkarjem, pošastim, torej vsemu, kar ogroža mir na svetu in nežna čustva Giannija Rijavca. Zgodba se otvori tako, da Superman zaradi osebne tragedije fenta Jokerja in postane tiran, s čimer se del mož v pajkicah ne strinja in se mu upre. Spor se razraste v pravo vojno in se dodatno zaplete, ko ena od strani najde pot v alternativno dimenzijo, kjer je z Jokerjem vse v redu in Harley Quinn zato ni več žalostna. Vsled dimenzijskega portala so še možnosti, da alienskega polboga spravijo k sebi. Magari s kriptonitom, ki je itak vsakomur pri roki, drugače bi bil veliki S nepremagljiv.
Zgodba je obsežna, a do obisti neumna. V štorastih, pretirano kompresiranih videosekvencah se stvari dogajajo predvsem zato, da se lahko v bojih sreča vseh dvaindvajset likov in da obstaja izgovor za boj Batmana z Batmanom. Avtorji so obilno poskrbeli, da stvari letijo v luft in pesti proti gobcem, dočim so na globino pozabili. Morda ne bi toliko ugovarjal, če bi ne imel priložnosti prebrati spremljajoče stripovske serije, o kateri čitaj na naslednji strani. Tam sem videl, da se da iz navedenih idej skovati privlačno, napeto, odraslo fabulo. Tale v igri pa žali mojo inteligenco. Odnos med Supermanom in Batmanom ni razvit, Wonder Woman je namesto Amazonke v moralnem precepu zgolj leteča joškača in tako dalje. Proti koncu nekajurnega premočrtnega enoigralstva sem, preobremenjen z zlaganimi tragedijami in lesenimi govorci, le še preskakoval sekvence, da bi čimhitreje prišel do naslednjega obračuna.

Gods Among Us





Spodobni udarjalci

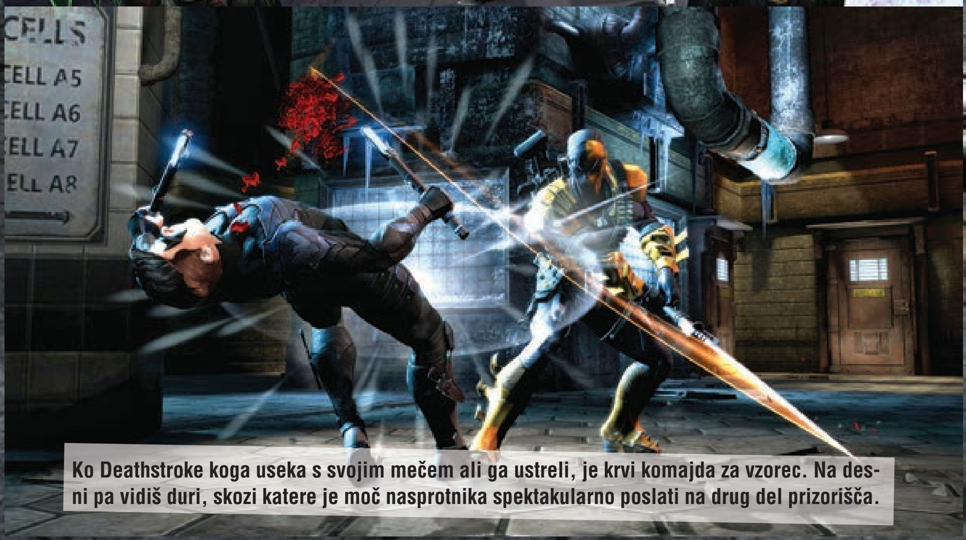
Takega z medmeti *whaaam!, blaaam! in shazam!* v oblačkih? Ne, kajti poreklu navzlic ni Gods Among Us nič kaj stripovski. V pogledu od strani se na zvečine precej temačnih ozadjih z vso resnostjo spopade štiriindvajset bojevnikov in bojevnic. Pod okrilje imaš med drugimi priliko vzeti Catwoman, Green Lanterna, Nightwinga, Deathstroka in Lexa Luthorja. Vsi po vrsti (iz)gledajo mrko kot Sub-Zero, Liu Kang in ostala banda iz Mortal Kombata. Krvi od tam resda skoraj ni in takisto ne rentgenskih usmrtitev, ki so tvorile velik del vizualne privlačnosti. Zato pa dobimo nadgrajen, soliden in širše zanimiv borilni sistem.

Namesto štirih gumbov za napade z rokami in nogami iz MK v Injustice uporabljaš tri, ki sprožajo šibek, srednje močan in močan udarec. To kombiniraš s smermi in blokom, ki nima več lastnega gumba in je pogojen s smerjo. V Mortal Kombatu si denimo preprosto tiščal blok in ko te je nekdo preskočil, se je lik sam obrnil. Zdaj je treba spremeniti smer, kar ob napaki omogoči crossup in morebitno žongliranje. Juggli so Injusticov kruh z maslom in jim je podrejeno marsikaj, med drugim deljeni udarec, s katerim nasprotnika vržeš v nasprotni zid, da se od njega odbije in ti ponudi priložnost za držanje v zraku z nadaljnjimi pravilno tempiranimi sunki.

Šteje tudi polnjenje supermetra, ki rabi tako reševanju iz žongliranj kot rabi specialk, ki se razlikujejo od lika do lika in zanje uporabljaš četrti gumb. A večja posebnost boja je nameščena izven likov, kajti pri boju si lahko pomagaš z okolico. En tak faktor so objekti, ki jih moreš zalučati tekmecu v glavo ali jih uporabiti za njegovo poškodovanje, naj gre za viseče železne krogle, gumbe za sprožanje raket ali ventil, s katerim odpreš curek vode, ki onega odplavi. Drugi dejavnik so vnaprej določene točke na tleh, s katerih sovraga odbiješ v ozadje in ga poškoduješ ali ga pošlješ skozi zid, da se v predolgi animaciji potolče pri padanju v drug del arene, kjer se borba nadaljuje. Prijem ni nov in menim, da take finte poberejo malo preveč energije. Je pa učinkovit in pripomore k drugačnemu občutku kot pri konkurenci, ki se s tem zvečine ne ubada. Izvirnost je kockarski sistem, kjer v zameno za morebitni pozitivni učinek med bojem z nasprotnikom stavita del svojih supermetrov. Koliko, se je treba odločiti v par sekundah in je vznemirljiv del taktike.



Liki, ki jih izbiraš na estetskem zaslonu, so odklenjeni vnaprej, ozadje pa igra dodeli naključno, ko oba igralca opravita izbiro. Na razpolago je že prvi DLC-lik, Lobo, in še več jih bo.



Ko Deathstroke koga useka s svojim mečem ali ga ustreli, je krvi komajda za vzorec. Na desni pa vidiš duri, skozi katere je moč nasprotnika spektakularno poslati na drug del prizorišča.

STRIPOVSKA SERIJA INJUSTICE

Ravnokar grem z ipadom pod pazduho na sekret brat šestnajsti del stripovske serije Injustice. Verjemi, da ga ne bi težko čakal, če niz ne bi bil dober! Tako kot Devil May Cryjev strip govori predzgodbo igri, le da na precej bolj obširen in boljši način. Dva ducata strani dolge epizode, ki jih še ni konec, nam povejo, kako je prišlo do tega, da je Superman postal tak zajebanec, da hoče nasilno končati vojne na svetu. Ne bom kvarnikiral, rečem naj le, da ga je Joker pošteno prizadel, saj je še bolj zmešan kot Nolanov in Ledgerjev filmski. *"Zakaj si to storil?!" "Zaradi tistega toplega občutka v notranjosti."* Vidimo obilico lično, bogato izrisane akcije, kot je napad sil Atlantide na kopno, in nezanemarljivo merico krutosti. Največja odlika pa je globina likov in odnosov med njimi, česar od izmišljotinskih heckotov, ki se oblačijo v pajkice, ne bi pričakoval. Naj gre za 'rivalsko prijateljstvo' med Supermanom in Batmanom ali Wonder Woman, ki dokaže, da za vsakim uspešnim moškim stoji ženska. Ne sežemo sicer do naprednosti stripalbuma Batman: The Dark Knight Returns, a kljub temu je stripovski Injustice prijetno presenečenje, čigar zgodba absolutno preseže ono v igri. Digitalno ga kupuješ na *Comixology.com* za dolar po epizodi.

Povprečni izvajalci

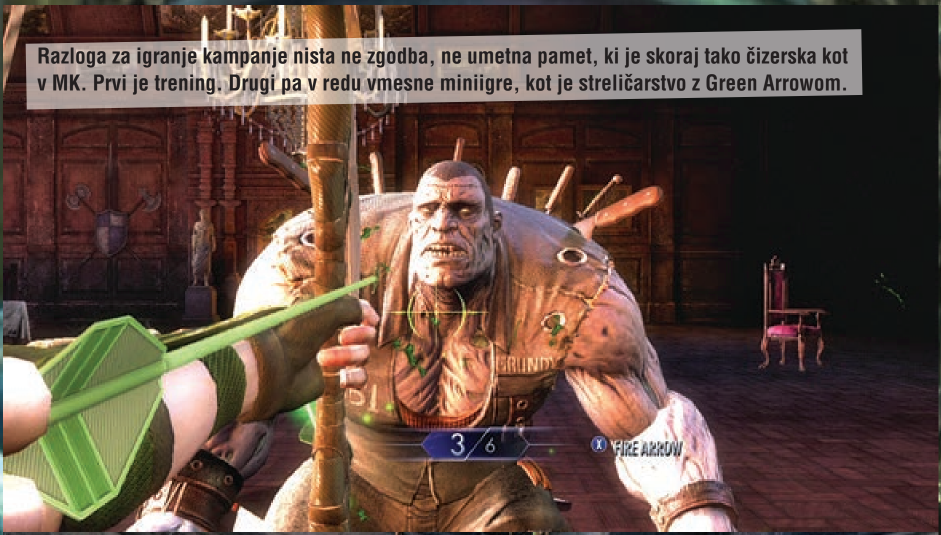
Dvomim sicer, da bodo Injustice kaj dosti igrali po turnirjih in da bo za daljši čas zaposlil tiste, ki iščejo ultimativno globino, saj tu Japonci ostajajo kralji. Liki so malo preveč leseni, malo preveč je cenenosti na rovaš okolice in izstrelkov, ki se med sabo ne izničijo, sestavljanje kombinacij ter žongliranj pa je ravno toliko okorno, da poznavalci iger a la Ultimate Marvel vs. Capcom 3 in Street Fighter X Tekken ne bodo navdušeni. V meniju priročno navedeni frame data, dve vrsti vnosa – eden za joypade in drugi za palice – ter pohvalno uvajanje za začetnike gor ali dol.
Tudi internetno udejstvovanje, ki v slogu Mortal Kombata pozna rangirane in nerangirane boje, prežanje v sobah z izzivanjem ljudi, modus king of the hill (v sobi se zbere več osebkov in zmagovalec vedno igra) in oglede spopadov drugih, ni povsem na nivoju. Spletno povezovanje je okej, a ni tako kakovostno kot pri japonskih tekmecih, saj hitro pride do zamika, ocene pinga so pavšalne in nezanesljive ter manjka fini 'avtomatni' način iz SSF4, kjer se udejstvuješ v enoigralstvu in te ljudje izzivajo.
Še nekaj moram izpostaviti, in sicer neznanost večine likov in univerzuma Justice League v Sloveniji. Ko sem našteval prej junake, ki jih lahko vzameš – ti je pri katerem vztrepetalo srce? Pri Supermanu, Batmanu, Jokerju in Catwoman verjetno, morda še pri Lexu Luthorju, Banu, Green Lanternu, Flashu in Wonder Woman. Potem pa se nabor zaključi, kajti DC Comics je pri nas slabo prisoten. Black Adam? Doomsday? Killer Frost? Sinestro? Aquaman? Kdo so to? Za Slovenca ni take čustvene povezave z vsebino kot za Američana in Britanca. Nam so bliže Marvelovi nadmožje – in banda iz Mortal Kombata. Scorpion, junak naše in vaše mladosti ...

Mnogodajalci

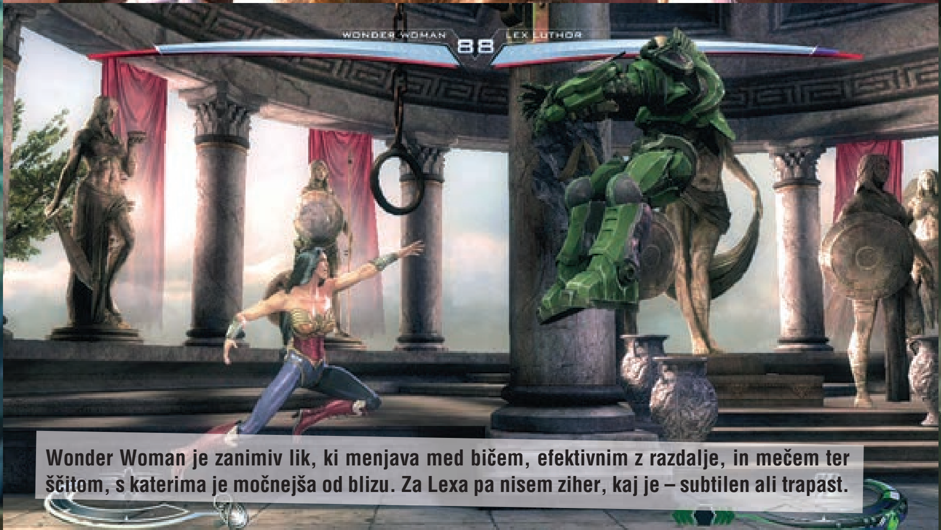
Vendar to ne pomeni, da je Injustice slaba igra. Ni vrhunska, a je solidna, sploh če nisi nagnjen k temu, da bi cele ure preučeval sezname udarcev (ti so relativno kratki) ter te zanima predvsem fajterski žmoht, po možnosti s kolegi na kavču. Ko Superman zakuri Batmana z laserjem iz uča, ta pa Kriptoniča zbije z batmobilom ... ko Joker nasprotnika s petih centimetrov bazukira v fris ... Hawkgirl dela leteči švigašvaga ... Solomon Grundy kliče grobarske neugodnosti ... Green Arrow po odletu skozi steno pristane pri mumijah, ki ga nemilo premikastijo ... ti pa nasprotnika obmetavaš z deli okolice in mu težiš z gambli ... tedaj ti je jasno, da s privlačnostjo pretepačin niso povezani le one-frame linki in okizeme na svetovnem turnirju Evo. Veliko zna doprinesti dobra stara domišljija.

77 ***Sneti znova službuje pri Jokerju. Supermanu vrže pito iz Batmanovega gvan(t)a!***

xbox 360 / PS3 / wii U NetherRealm / Warner



Razloga za igranje kampanje nista ne zgodba, ne umetna pamet, ki je skoraj tako čizerska kot v MK. Prvi je trening. Drugi pa v redu vmesne miniigre, kot je streličarstvo z Green Arrowom.



Wonder Woman je zanimiv lik, ki menjava med bičem, efektivnim z razdalje, in mečem ter ščitom, s katerima je močnejša od blizu. Za Lexa pa nisem ziher, kaj je – subtilen ali trapast.


Ko se kamera v neinteraktivnih pasažah približa likom, vidimo, da je vanje šlo dosti truda. V redu se mi zdi, da ne spomnijo kaj dosti na filme. Le-ti so ločene interpretacije stripov.

INJUSTICE ZA IOS

Družno z inačico za PS3 in X360 je Injustice izšel za jabolčka, medtem ko ga na Android do nadaljnjega ne bo. Igra za iphone, ipod touch in ipad ostaja pretepačina, a malo drugačna, saj uporablja sistem iz proslavljenega Infinity Blada. Tvoj lik se postavi na levo, nasprotnik na desno in si začneta šteti rebra. Vendar možiclja ne moreš premikati, marveč le talaš udarce s krajšimi in daljšimi dotiki zaslona ter potegi. Velikega nabora ni, saj po kratki kombinaciji hitro preideš v zbitje nasprotnika po tleh ali rabo specialke. Je pa treba blokirati z dvema prstoma in menjavati like, saj imaš v druščini tri. Ko porazíš trenutno ekipo, bojevniki v premoru dobijo več življenjskih točk. Nemara odkleneš novega, ki ga vtakneš v skupino in nadomestiš enega od obstoječih, ki so enaki kot v glavni igri, se pravi Superman, Nightwing, Catwoman, Flash ...
Globine iz Infinity Blade tu ni, prav tako ne napredovanja po svetu, saj se na ohrna prizorišča podajaš iz menija. Vendar je Injustice prijetnejši od sorodnega Hulka in je v osnovi zastonj. Če hočeš, lahko po zakonitostih modela free 2 play s plačilom hitreje odkleneš like in se bojuješ, čeprav ti zmanjka kristalov. Ni pa nujno in tudi ne verjamem, da si boš tega želel.



Igrica je kratkočasna, a plitka in dokaj enolična. Nasprotniki so preveč časa docela nesposobni in za zmago zadostuje besni drkež po zaslonu. Mogoče boš še najbolj zagret zato, ker lahko v njej odkleneš kožice in ozadja za sobno verzijo, ako povežeš računa. **60**











Eden tistih likov DC Comics, ki so pri nas neznani, je **Aquaman**. Obstaja od leta 1941 in je ustanovitveni član Justice League. Je sin svetilničarja in prebivalke oceanskega dna, zaradi česar postane zaščitnik sedmih morij in kasneje kralj Atlantide. Bojuje se s trizobom, ima psionične moči, ščiti morska bitja (kite pred Japonci) in nekaterim poveljuje, recimo velehobotnici krakenu. Tega pokliče, ko so oceani v nevarnosti.

Naslednji Slovencu nepoznani lik je **Black Adam**. Znova gre za starega junca, nastalega koncem druge svetovne. Sprva je bil zlobni prednik še enega čudaka, Captaina Marvela, a je v novejših inačicah pridobil na kompleksnosti. Biva kot normalen človek, dokler ne reče čarobne besede in se prelevi v nadmočneža. Skozi njegovo telo teče čarobna energija starega Egipta, zaradi česar je nesmrten.

Da Batmanu ne bi očitali toplovodarstva z Robinom in butlerjem, so mu v šestdesetih pririsali tovarišico **Batgirl**. Bila je le privesek, a je postajala zanimivejša in višek dosegla leta 1988 z Batmanovim stripalbumom The Killing Joke. Tedaj jo je krogla spremenila v invalidko in se je morala vrniti v normalno življenje. V prenovljenem univerzumu The New 52 trpi zaradi travm, v igro Injustice pa bo prišla z DLCjem.











Flash (1956) je nastal, ko je udarec strele po lenobnem policistu zlil sumljive kemikalije. Ibunga mu je omogočila, da se premika z nadnaravno hitrostjo, celo večjo od brzine svetlobe, in z vibriranjem telesa prehaja skozi trdo snov. To dopolnjuje s premetenim snovanjem naprav, recimo tekaškega traku, ki ga poganja tako hitro, da potuje skozi čas. Bil je tudi v zvezi, a je propadla, ker je vedno prehitro prišel, he he.

Hecno mi je, da imajo bralke stripov **Wonder Woman** (1941) za feministično ikono. Z manekenskim obrazom in postavo, rdečo izzivalno obleko ter megatonskimi joški je prototip babe, ki obstaja za zadovoljitev moških. Da zna kot pripadnica izmišljenih Amazonk leteti in se z mečem, bičem ter neuničljivimi zapestnicami kao bori za enakost spolov, je maskiranje skrite resnice. Ta pa je vzburiti geekovske stripoljubce.

Ker je Superman malodane božanstvo, Lex Luthor pa zgolj človek, so si morali za moža s Kriptona izmisliti še slično nadnaravnega antagonista. Leta 1992 se je tako pojavil **Doomsday**, zobato in špičato utelešenje sovraštva ter uničenja, ki – glej no – tako kot Supermož izvira s planeta Kripton. To poreklo je pošastku omogočilo, da je Supermana dejansko ubil. 'The Death of Superman' je ena bolj znanih epizod.











Čarodejka mora biti v tako mainstreamovskih stripih, kot so DCjevi, temačna. Taka je **Raven**, hči človeške matere in meddimenzionalnega demona. Vendar pa ni zlobkinja, temveč se bori na strani Justice League, zlasti proti svojemu fotru, ki ogroža Zemljo. Njeni sposobnosti sta vpijanje bolečine drugih, ki jo nato spreminja v zdravilno moč, in manipuliranje snovi, časa ter čustev. Fajn, vendar ni ravno bistvena heroina.

Če slišiš med tepežem v Injustice **Solomona Grundyja** praviti rime, se ne čudi, saj ves temelji na angleški otroški pesmici iz 18. stoletja: *"Solomon Grundy / born on a Monday / died on Saturday / buried on Sunday."* Le da tale ni ostal pod zemljo, marveč se je dvignil kot zombijaški silak, ki rad tepe zlasti Green Lanterna in Batmana. Prvič se je pojavil leta 1944, v novejših izvedenkah pa je šef kriminalnega podzemlja.

Cyborg je novejši lik in izvira iz osemdesetih, ko so ga dali med člane posadke Teen Titans, pomočnikov tavelikih superjunakov. Kot mladeniča ga pohabijo, nakar dobi umetne ude, zaradi česar pridobi tehnološke moči. Avtorji so šli celo tako daleč, da so mu možgane po kasnejši smrti obnovila bitja iz vesolja. Lahko leti, se popravlja in komunicira s stroji, čeprav se mi zdi, da je na njem najzanimivejše to, da je črn.



Guacamelee



Če se ti kolca po raziskovalnem ploščadarjenju, se raduj! Guacamelee je mnogo več od preprostega poklona zlati dobi Castlevanie.



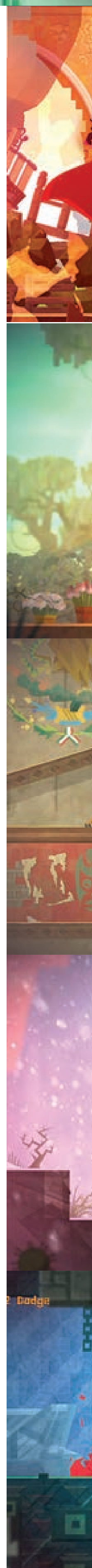
Vmesnih sekvenc sicer ni dosti, a so naphane s humorjem. Zlasti trga epileptični zaslon, ki obelodani pridobitev nove sposobnosti.





Izstopa sistem tepeža, ki se naslanja na mehiško rokoborbo. Malček je preprostejši, a vseeno spomni na posrečenega Viewtiful Joeja.





Orale, carnal. Jenjaj mlatiti piñato, cinco de mayo je mimo. Gotovo si že čul za mehiško različico rokoborbe, ki sliši na ime lucha libre. Njene zamaskirane nabildance v pajkicah bi pričakoval v klasični pretepačini v ringu, toda pri kanadskem studiu Drinkbox so, bržda pri dvanajsti rundi tekile, prišli na brihtno zamisel, da jih dajo v od strani gledano raziskovalno-ploščadarsko igro, ki se udinja konceptu metroidvanije. To so izdatno začinili z uživantskim tepežem, kupom raznovrstnih prijemov in odpuljenim humorjem. Oh, da. V tale gvakamole še kako velja pomočiti tortiljo.

¡Vamonos, luchadores!

Juan Aguacate je vsakdanjež, ki se zbuja ob svojem nasadu agave in skrbi, da bližnje mestece nikdar ni žejno slavne kapljice, ki paše s soljo in limono. A tistega dne gre vse po zlu, saj zlonamerni Calaca ugrabi brhko hčer El Presidenteja. Juan se mu hrabro postavi po robu, pri čemer neslavno stori bridki konec. A nič ne de, v svetu mrtvih najde masko, ki ga vrne med žive v izklesanem telesu slaboritnega rokoborca.
Na sporedu je reševanje simpatije in ščitenje sveta pred hudodelcem, ki si prizadeva podjarmiti to- in onostranstvo. Morda se sliši preprosto in obrabljeno, a vsebina je prežeta z norim meksikanarskim vzdušjem ter odeta v oko rosečo risankasto podobo, svilnato animacijo in pristno muziko. Ko v zakup vzameš še vse odbite like, poklone kupu igralskih in filmskih klasik ter zajetno dozo popkulturnih referenc, je jasno — tale taco je frišen.
Iz glavne vasice se sprva dokaj premočrtno odpraviš po različnih barvitih pokrajinah, polnih sovragov, ki jim je treba luchadorsko prešteti rebra. Juan štarta z dokaj osnovnim naborom golopestnih sposobnosti, a jih tekom pustolovščine nabira več in več, pri čemer je tempo ravno pravšnji, da nikoli ne zazehaš. Sprva je zmožen krajših kombinacij, izmikanja in usmerjenega lučanja oslabljenih koščenih beštij. Kmalu pa jih prične metati v zrak, jim spuščati čelne in izvajati čedalje bolj žešče ter dolge karafeke. Te zlahka povezuješ s smernimi tipkami in se naslanjajo na zapuščino mehiške rokoborbe.
Sort zlikovcev bi sicer lahko bilo več, a vseeno se med sabo konkretno razlikujejo, terjajo različne pristope in upoštevanje terena ter se za nameček prilagajajo Juanovi vedno hujši zajebanosti. Tako pasavci, ptičevci in skeleti pridobijo mnogobarvne ščite, ki jih moraš razbiti z določenim udarcem, ali pa se gibajo med svetom mrtvih in nemrtvih. S pritiskom na gumb namreč instantno prestopiš v grimfandangovsko deželo, polno calacastih okostnjakov, pri čemer se prerazporedijo nekatere ploščadi ali se odpre nova pot. Kot se zagre, se boš soočil s šefi, ki znajo biti hudo zaguljeni in kličejo po dobrem starem piflanju vzorcev ter ogromno spretnosti.

¡Ay, caramba!

Srečoma skakalniška plat ne zaostaja. Z rabo posebnih udarcev letiš dlje in višje, oprijemaš se zidov in se od njih skokicasto odbijaš, tečeš po stenah, prežarčiš se skozi lebdeče teleporte ter se spremeniš v kuro, ki je nekakšna ustreznica žoge iz Metroida. Dobro, da je življenj neskončno in po pogosti smrti nadaljuješ od zgrešenega skoka, kajti na težjih odsekih crkuješ kot za stavo. Ob eni takih zagonetk sem po tridesetem poskusu odložil plošček, preštel do deset in položaj par minut natančno preučeval, nakar povsem razturil, kar veliko pove o carskosti tovrstnih zagat.
Kot veli metroidvanijska tradicija, se kasneje vračaš na raziskana področja, saj z novimi sposobnostmi dosežeš gosto raztresene skrite bonbončke, dežela pa sčasoma postane dosti bolj odprta. Ko zbereš tri srca, se ti podaljša življenjska črta. Na enak način nadgrajuješ vzdržljivost, ki je ključna za rabo specialk. V skrinjah in od premaganih skeletov dobiš peneze, s katerimi v štacuni odklepaš nove kombinacije in se bildaš. V mestecu pa opraviš nekaj stranskih nalogic v stilu 'prinesi sestavine za tortiljo', ki so sicer simpatične, a nekoliko slabo izkoriščene in prekratke.

¡El pollo loco!

Ajde, težavnost zna zanihati in noben kos Guacameleeja sam po sebi ni prelomen. Hec je v tem, da so preizkušeni gradniki izpiljeni in povezani v izvrstno celoto. Sicer boš v dveh popoldnevih izkusil vse, vključno z bolj zaguljenim zbiranjem skrivnosti in skritih kosov maske, s čimer boš ugledal drugačen konec. A dolgčas ti ne bo niti minuto in ker se po končanju odpre težji način, kadarkoli pa se ti lahko na kavču pri mlatenju v sodelovalnem načinu pridruži kolega, se boš gotovo vrnil po repete. Za primernih 13 evrov kot dolpoteg na PSNju skupaj dobiš tako PS3jevo kot vitino inačico, ki si delita shranjene položaje. Andale, le urno si ju omisli!

88 — ***MehiKavbojc** si s prstov oblizne zeleno omako in zvrne tekilo. Olé!*
PS3 / vita — **Drinkbox Studios**

gamescom

Celebrate the games!

Köln, 21.-25.08.2013



Gamescom v Kölnu je največji svetovni sejem interaktivnih iger in zabave. Obiskovalci se boste lahko seznanili z najnovejšimi novostmi najrazličnejših iger in jih tudi preizkusili, se seznanili z otroškimi igračami in izdelki na baterijski pogon, elektronskimi igračami, najrazličnejšimi animacijami, filmi, strojno opremo, mediji, telekomunikacije…

največji svetovni sejem interaktivnih iger in zabave za 235€ - 6 dni

PROGRAM - KÖLN, 21. - 25. 08. 2013

1. DAN: /torek, 20.8.2013/ Odhod iz Novega mesta ob 22.00, iz Ljubljane ob 23.00. Vožnja skozi Karavanški predor na Koroško, nato nadaljevanje vožnje s krajšimi postanki skozi Nemčijo, mimo Munchna do Frankfurta in naprej v Köln.

2. DAN: /sreda, 21.8.2013/ Po prihodu popoldanski orientacijski ogled mesta z avtobusom: katedrala Dom, cerkev sv. Martina, mestna hiša, bazilika sv. Gereona... Sledi nastanitev v hotelu 3*** in nočitev.

3. DAN: /četrtek, 22.8.2013/ Po zajtrku vožnja na sejmišče in celodnevni ogled sejma. Nočitev.

4. DAN: /petek, 23.8.2013/ Po zajtrku vožnja na sejmišče in celodnevni ogled sejma. Nočitev.

5. DAN: /sobota, 24.8.2013/ Po zajtrku po želji še obisk sejma in v zgodnjih popoldanskih urah povratek po isti poti proti domu.

6. DAN: /nedelja, 25.8.2013/ Prihod v Slovenijo v dopoldanskih urah.

CENA: 235 EUR na osebo / najmanj 40 oseb
264 EUR na osebo / najmanj 35 oseb
278 EUR na osebo / najmanj 30 oseb
305 EUR na osebo / najmanj 25 oseb
550 EUR na osebo / najmanj 20 oseb

CENA VKLJUČUJE: avtobusni prevoz na navedeni relaciji, cestne takse in parkirnine, stroške 2 šoferjev, 4 nočitve z zajtrkom v hotelu 3*** v dvoposteljnih ali triposteljnih sobah, 25 km od centra Kölna, oglede (brez vstopnin), vodenje, osnovno nezgodno zavarovanje, DDV in organizacijo potovanja.

DOPLAČILA: - 1/1 soba 60 EUR, sejemska vstopnica dnevna od 11-15 EUR, študentska od 6,5 do 10 EUR.
Dodaten dan: 45 EUR (40 oseb), 50 EUR (35 oseb), 55 EUR (30 oseb), 60 EUR (25 oseb), 65 EUR (20 oseb)
Končna cena bo določena na podlagi dogovora glede števila udeležencev in morebitnih dodatnih storitev.

Kompas Novo mesto d.o.o., Novi trg 10, 8000 Novo mesto
tel.: +386 7 393 15 20, kompas.nm@siol.net, www.kompas-nm.si

KOMPAS
NOVO MESTO
www.kompas-nm.si

nagradna igra:

Kateri dan v mesecu izhaja revija Joker?

Prijavnico pošljite na Kompas Novo mesto (kompas.nm@siol.net).
Izmed prijavnic bomo izžrebali nagrajenca, ki mu bomo podarili letno naročnino na revijo Joker.

prijavnica:

ime in priimek: ______________________

naslov: ______________________

e-pošta: ______________________

telefonska številka: ______________________

Prijave sprejemamo na kompas.nm@siol.net ali na telefon 07/393 1 520. Ob prijavi plačate 30 EUR rezervacije, ostalo možno v mesečnih obrokih najpozneje do 14.8.2013

Star Wars Pinball

Nič manj kot enainštirideset miz imam v krovni platformi Pinball FX 2 za xbox 360, ki ji na PS3 ustreza Zen Pinball 2, in to ni malo. Vsaka čast madžarski hiši Zen Studios, ki ji je uspelo ustvariti raznolik, zabaven miks, s katerim so oživili žanr digitalnih marjanc. Sega od izvirnih luštnosti do licenčnih izdelkov, med katerimi so bili doslej najbolj udarni tisti z Marvelovim logotipom. Za nameček je matični program robusten. Omogoča spletne lestvice in turnirje, nudi internetno večigralstvo, na vpogled daje priročnike in nastavitve. Tilt, multiball, skill shoti in sorodni prijemi so samoumevni, fizika pa odlična. Manjka le možnost navpične postavitve zaslona.

A kdor ima pregled, bo opazil, da se začenjajo gradniki nekoliko ponavljati in da mize ne gredo v tako širino kot konkurenčni Pinball Arcade. Primerjava sicer ni docela poštena, saj gre pri slednjem za obujevalni projekt starih mojstrovin. V Budimpešti fliperje klamfajo sami in jim dodajajo lastnosti, ki v resničnosti niso mogoči, denimo figurice, ki se streljajo, ter odbite miniiigre. Pa vseeno. Fliper je fliper in s tako količino kakovostnih digitalnih naprav so nas enostavno razvadili.

Zato je Star Wars Pinball hecen tič, ee, sokol. Tisočletni. Po eni strani so se orenk potrudili, da so na aktualnih mizah (še več jih pride) poustvarili vojnozvezdno vzdušje. Naj gre za grafiko v obliki ogromnih portretov Skywalkerja in žaromečev, na katerih žogica najde pot do določenega dela ... za domišljijske prijeme, kot so

78 — ***Sneti** v galaksijo daleč, daleč proč odleti v kovinski kroglici.*

X360 / PS3 / PC — **Zen Studios**

sprehodi samohodk AT-AT čez polje ... ali za fantastični zvok, nabit z izvirnimi dialogi iz filmov, pristnimi zvoki blasterjev ter svežimi Yodinimi budističnimi modrostmi. *“Strongest is he who makes his own path!”*

Po drugi pa je deset evrov za komplet (posamič niso naprodaj) nekoliko preveč. Ni hrabro domišljijskih prijemov, kot je igranje na glavo v Infinity Gauntletu, in ne dobiš štirih fliperjev, kot je bilo navada pri Marvelovkah, ampak tri. Le eden od teh – oni z Bobo Fettom – je nadmočen. Saj ne, da sta ostala slaba. A tare ju preveč težav, da bi se lahko postavila po robu zenovskim vrhuncem, kot je Moon Knight.

Dobra novica je, da je Pinball FX 2 skozi Steam naposled prispel na PC. V Windows je že bil na voljo, a le v Osmici. Platforma PFX2 je na računalniku zvečine enakovredna konzolni, vendarle pa ji manjka kar važni spletni multiplayer. Družno nabijanje kroglice je tako zazdaj mogoče le na enem PCju za do štiri ljudi. V štartu je na razpolago 23 miz v petih paketih, za vsakega računajo 10 evrov. To so Star Wars Pinball, Marvel Pinball, Marvel: Vengeance and Virtue, Marvel: Avengers Chronicles, Core Collection in Zen Classics. Vsi opisi so na Joker.si.



The Empire Strikes Back

'Epizoda V' kljub petim odbijačem ni dosti težja od Clone Wars, ji pa gre šteti v plus kompleksnejši tloris, ki terja nekaj več zavedanja, kaj počneš. Zgoraj dominirata veliki rampi, na sredini pa je večnamensko žrelo. Nad njim se pojavljata stormtrooper in Vader, ki ju je treba zadeti, kar ni tako preprosto, saj ti prvi žogico strelja, drugi pa jo uničuje s Silo (zgolj simbolno, ne izgubiš je zares!). Istočasno pa žrelo rabi kot sprožilnik izdatno vzdušne filmske vsebine. Na LCD-zaslon lahko pričaraš pet znanih odlomkov iz Imperija vrača udarec z govorom vred, denimo iz bitke na Hothu. Ti izrezki delujejo kot podigre, kjer je treba dobiti žaromeč ali se ogniti TIE-fighterju. Škoda, da je miniiigra odbijanja strelov z žaromečem iz tretje osebe brezzvezna in da miza ob vsem simpatičnem nostalgičnem rompompomu nima dosti globine. Ponjo je treba iti na tretjo, kjer se je zaredil Boba Fett.

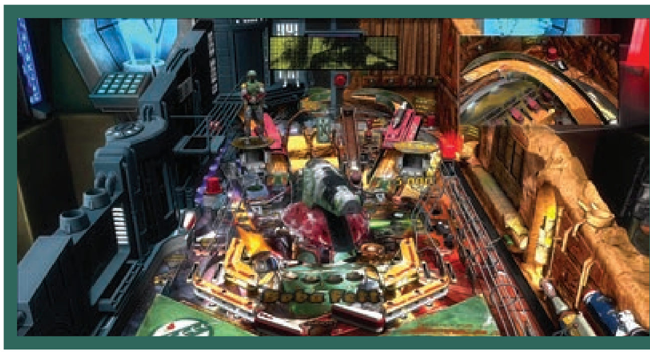


PC-vmesnik je malo drugačen kot na X360 in PS3, a ostaja čist in funkcionalen. Poganjanje miz je na spodobni mašini hitrejše kot na konzoli. Fliperjem je moč spreminjati nastavitve in za sleherno marjanco si lahko prebereš podrobna navodila.



The Clone Wars

Je preprosta, z rampami bogata miza za začetnike. Kroglico s štirimi odbijači pošlješ kamorkoli, nekaj zadeneš in točke se usipljejo kot pri norcih. Čeprav je žogica hitra, je pobeg po stranskem žlebu izjema in multiballi so pogostejši od namrgodenosti grofa Dookuja. Ne pravim, da se za pike ni treba čisto nič potruditi, a vsekakor manj kot pri večini miz v Zen Pinballu. Zato mi je kmalu postalo dolgčas. Svetla plat so liki, kot je Anakin, ki skačejo okrog, in edinstvenosti, kakršen je energijski ščit, ki prekrije večino spodnjega dela. Toda ni jih obilo in ne morejo nadomestiti manka čustvene vrednosti. So bile komu Klonske vojne res tako všeč, da zna na pamet dialoge iz njih in mu liki dogajajo kot oni iz temeljne šestologije? Ej, Jar Jar Binksa folk vsaj sovraži. Do Ashoke in Grievousa malokdo goji vroča čustva.



Boba Fett

Medgalaktični lovec na glave Boba Fett je eden najbolj kul likov v Star Wars in pravično je, da je deležen najboljšega fliperja v kompletu. Že sam tloris spretno lovi ravnotežje med rampami in pomembnostjo osrednjega dela, kamor denimo prifrči Fettova vesoljska ladja in ovira pošiljanje žogice. Nadalje je hvalevreden asimetričen dizajn, saj akcija gravitira k levemu robu, koder sta odbijač za preprečevanje iz-letov in nov izstreljevalnik. Vanj je moč okroglino spraviti z eksplozijo rakete, ki prileti z jasnega neba in jo izstreliš na lastno pest.

Osrednja finta je v tem, da Bobba opravlja naloge za Jabbo ali Vaderja, odvisno od tega, katere rampe cilja, in da mora biti za uspeh snajpersko natančen. Ko v adrenalinskem zaporedju odstreliš vse cilje, ki so v splošnem razpostavljeni bolj zafrknjeno kot na večini ostalih miz PFX2, se počutiš carja. Upravičeno, kajti izvrstna miza je težka in rekord na njej pove, da nisi slab.


ULTRA EUROPE™
JULIJ 12·13·14 2013
HRVASKA
ULTRA EUROPE™
SPLIT
AFROJACK
ARMIN VAN BUUREN
AVICII
carl cox
CHASE AND STATUS
Hardwell
ADAM BEYER * ART DEPARTMENT * ARTY * BINGO PLAYERS
FEDDE LEGRAND * CAZZETTE * DENIZ KOYU * GUY GERBER
JAMIE JONES * YOUSEF * KREWELLA * LUCIANO * MARCO CAROLA
NICKY ROMERO * PORTER ROBINSON * REBOOT * RIOTGEAR
SANDER VAN DOORN * SWANKY TUNES * UMEK
HVAR
STEVE AOKI
erick morillo
DADA LIFE
NERVO
VSTOPNICE * NASTANITVE * PREVOZ
COLLEGIUM.SI / TRAVEL2ULTRA.COM / ULTRAEUROPE.COM



Real Racing 3

50 — *Ko **Sneti** najde stopalko za plin, ugotovi, da je zraven reža za kovance ...*

iOS / Android — **Electronic Arts**

Akadnih dirkačin je na mobilijah, kolikor hočeš. Če si zaželiš malo resnejših simulacij vožnje, takih v okviru Gran Turisma in Forze, pa nimaš dosti izbire. Še najbolj znana in popularna je Real Racing studia Firemonkeys, katere tretja inkarnacija ravnokar buri duhove. Ne toliko zaradi igranja kot poslovnega modela.

Tehnikalije

Najprej obdelajmo igranje. Poditi se je moč po nekaj izmišljenih in devetih pravih, razumno verno prenesenih krožnih dirkališčih. Med njimi so ameriška Laguna Seca, nemški Hockenheimring, britanski Silverstone ter belgijski Spa-Francorchamps. Tiščiš petdeset avtomobilov iz resničnosti, od dokaj vsakdanjih tipa focus RS do prestižnih dirkalnikov, kot so lamborghini gallardo, porsche GT3 RS, koenigsegg agera R, mclaren F1 in bugatti veyron. Čeprav ni ferrarijev, je nabor za mobilne razmere spodoben.

Tehnična plat takisto, kajti zvok je realističen, grafika pa lična, z odsevi na plehu. Okolica stez je mrtva, ampak ej, igraš na tablici ali celo fonu. Gledaš od zunaj, iznad pokrova motorja ali od znotraj, pri čemer v kabinah delujejo merilniki, v vzvratnem ogledalu je odsev in volan sukajo roke. Na spodobni platformi je potek tekoč (ipad 2 zmore zadosten frejmrejt), občutek hitrosti pa na nivoju.

Vožnja

Šoferski vtis je v redu. Avti se ne peljejo kot po ledu, saj jih tresejo izbokline na asfaltu, in se ne obnašajo kot v arkadah. So 'težki', potrebujejo čas, da naberejo brzino, in ko vstopaš v ovinek, ob previsoki hitrosti zletiš s steze. Za dober rezultat moraš voziti vsaj približno v skladu z resničnostjo.

Je pa res, da naprednejšega realizma ne gre pričakovati, kajti v smislu zvestobe življenjskosti šofiranju manjka dosti. Točka, kjer avto zdrsne, je zelo umetna, idealna linija (njenega prikaza na cesti ni) pa šteje bore malo. V zavojih je moč tudi pri visokih hitrosti izvajati mnogo popravkov s kolesi, dočim je lahko izstop skrivenčen, pa na času ne bo bistvene razlike. Poškodbe so, a le kozmetične, ko ti napoka šipa in odstopi odbijač – na vožnjo ne vplivajo.

Lahkotnost je smiselna, saj je nadzor nujno pokvečen. Najbolje se imaš, če igra sama pospešuje in zavira, ti pa sukaš napravo, s čimer oponašaš volan. Plin in zavora sta lahko ročna, a sta v vsakem primeru digitalna. Še največ profitiraš, če bremzaš sam, a ne toliko, da bi bila razlika obilna. Ročnega prestavljanja ni, od ostalih pomagal pa je tu le sistem proti zdrsavanju gnanih koles. Ob nekoliko večji kompleksnosti igre se tako pokažejo resne omejitve steklene plošče na telefonu ali tablici, ki hoče biti vse.



Impresivno, ne? Vsi merilniki sicer ne delujejo, toda kabine so dokaj detajlne in avtom lastne.

Kariera

Edini modus je gromozanska kariera z 961 izmišljenimi dogodki. Ti so razporejeni v razrede s primerljivimi avtomobili, ki so nadalje razkoščkani na nelinearno razporejene dirke. Med njimi so pogoste take, kjer se iz začelja (kvalifikacij ni) prebijaš v ospredje delnega ali polnega nabora dvaindvajsetih dirkačev. Nadalje se ukvarjaš z eliminacijo, kjer zadnji izpadajo v rednih intervalih ure, se trudiš doseči najvišjo hitrost, voziš na razdaljo in sodeluješ v kratkem dragu. Moči meriš z neživljenjsko umetno pametjo ali z ljudmi z vsega sveta ter svojega Facebooka, čemur pravijo time shifted multiplayer, TSM. To pomeni, da imaš, če si povezan v splet, za nasprotnike posnetke voženj resničnih oseb, pri čemer so 'duhci' otipljivi in se lahko vanje zaletavaš.

No, ta TSM je sumljiv, saj se avti obnašajo vse preveč robotsko, da bi šlo za neobdelane vožnje ljudi, in navsezadnje jih lahko zrineš s proge. To je najbolj čudaško, ko se pomeriš s kakim frendom s Fejsa, od koder redno dobivaš sporočila, in se greš z njim avtočke za zabijat. Ob združevanju z naključneži pa te špil rad spari bodisi z levaki, ki jih mimogrede prešišaš, bodisi z osebki, ki imajo dosti boljši dirkalnik od tvojega.

Tekoči račun

Rešitev je nadgradnja bolida, a tu RR3 zapelje v graben s *freemiumskim* poslovnim modelom. Špil je v temelju resda brezplačen in za navidezne dolarje, ki jih dobiš spočetka, lahko kupiš povprečen avto, s katerim voziš do nezavesti. A če hočeš napredovati v višje razrede, moraš z zmagovanjem zaslužiti za novo furalico. To pa zahteva obilico vožnje, saj z uspehi dobivaš dokaj malo sredstev. Cekine moraš odštevati tudi za draga popravila in nadgradnje, brez katerih kmalu nisi več konkurenčen. Poleg tega vsak tak poseg zahteva, da preteče nekaj časa. Bodisi par minut, bodisi nekaj ur.

Z zastonjskim udejstvovanjem lahko resda prideš še kar daleč, vendar tovrstna škrtost botruje vrsti ponovljenih tekem in praskanju fičnikov na kup. Med drugim zato, ker avtov ne moreš prodati. S takimi prijemi te špil zelo očitno nagovarja, da v spletni štacuni odštejeŠ pravi denar, vendar pa je tudi pri tem zoprn. Za deset evrov ti da kakih pet naprednejših avtov in prgišče odklenjenih dirk – nakar znova padeš v cikel popravil in nadgradenj, ki je počasen, če ne investiraš novih denarcev. Celo ko jeklenega konjiča kupiš, moraš odšteti dodatne virtualne novce za takojšnjo dostavo. Res se počutiš kot molzna krava.

Rja

Res je, da lahko ustvarjalci ta kočljiva razmerja spremenijo s popravkom, in da je igra kljub vsemu brezplačna. Preizkus je na mestu, če si na tablici ali telefonu lačen nekoliko resnejše dirkačine in tripaš na lepo podobo. A za prijetno udejstvovanje na daljši rok računaj, da boš moral seči v žep. Ti stroški pa zlahka orenk presežejo kakovost dirkanja.



Pogled iznad pokrova motorja daje najboljši občutek hitrosti. Hvalim tudi izmišljene proge, ki so razgibane in lepo tečejo. To je kar dosežek.



Strašljivi zaslon za popravila, ki kradejo bodisi čas, bodisi denar. Najbolje je, da oddirkaš svoje do bolidove skrajne meje, nakar napravo odložiš.



V primerjavi z resnejšimi dirkačinami manjkajo tudi take prvine, kot so normalno beleženje rekordov, vožnja na čas, tuning in menjava gum.



Luigi's Mansion 2

Kdo je junak – tisti, ki ne pozna strahu, ali tisti, ki se boji, vendar bojazen premaga? Če velja drugo, pravi heroj ni Mario, temveč njegov cmihasti brat Luigi. Zapostavljenec z zeleno kapo se splaši ob najmanjši nevarnosti, kliče s tresočim glasom in bolšči z jokavimi očmi. A kljub temu brska po ukletih bajtah. To je korajža!!

Lojze Marjanu sicer pomaga na mnogih odpravah, a doslej je dobil le eno lastno igro, Luigi's Mansion za gamecube pred dvanajstimi leti. Tedaj je prejel obseden dvorec, kjer je s čarobnim sesalnikom in 'game boy horrorjem' v žepu zavdajal prikaznim. Slednje v nadaljevanju za 3DS odganjamo iz petih zaporednih dvorcev v dolini Večne sence, kamor nas pripelje odbiti profesor Ježešna (E. Gadd).

Poltergust in dual scream

Bistvena razlika ni v novem pogledu na dogajanje, saj Mansion 2 (čez lužo mu pravijo Luigi's Mansion: Dark Moon) ostaja tretjeoseben, niti v zasnovi, kajti nadaljevanje nas vnovič postavi pred mešanico akcije in ugank. Finta je v razmerju sestavin. Original za kocko, ki ga je moč danes perfektno igrati v emulatorju Dolphin, je bil usmerjen v sesanje duhcev. Naslednik pa več poudarka daje raziskovanju in puzlam.

Luigi znova vihti sesalnik Poltergust, nadgrajeni model 5000, in ima na spodnjem 3DSovem ekranu zemljevid ter cilje, ki jih kaže 'dual scream'. Smeh. Poleg tega je opremljen z navadno svetilko in posebno, ki razodeva skritosti. Tipičen postopek je, da začne Luigi, ko pride v sobo, brskati po predalih, vazah in posteljah ter sesati vse, kar ni videti pritrjeno. Vsrka rjuhe, baldahine, pajkove mreže, cvetice in ovijalke, s čimer odkrije nahajališča kovancev. Istotako suče ventilatorje, poganja vetrnice in spiha prah. Dostikrat posreba kaj neočitnega, kot je nalahno prilepljena tapeta ali rešetke iz blaga. Večkrat pa s sesalcem reši uganko, recimo tako, da vase potegne klobčič pajkove svile, ki ga odnese do plamena sveče, nakar z njim seže veliko mrežasto oviro. Oziroma prime čeber, vanj pri curku natoči vodo in zalije rožo, ki zraste in izvrže ključ za zaklenjena vrata.

Tempo je zato v primerjavi z enico dosti počasen, kar stopnjuje luč za iskanje tajn. Z njo je dobro posvetiti v vsak kot, po stropu in po tleh, da odkriješ nevidne objekte, od omar z dodatnimi soldi do posebnega duhca Booja (belo zobato zmene, ki rado straši Maria) in nagradnih kristalov. Kar je bilo svojčas dokaj adrenalinska izkušnja, je sedaj nekoliko bolj počasna in metodična.

Vendar to ne pomeni, da vznemirjenja ni. Čeprav v številnih sobah ni duhov, nanje slejkoprej naletiš. Boji niso ne dolgi, ne zapleteni, kajti postopek je vedno tak, da duhca oslepiš s snopom svetlobe iz običajne baterijske svetilke, nakar ga povlečeš v Poltergust. Keč je v tem, kako to storiti. Duhcev je mnogo vrst in se ločijo po obliki in vzorcih obnašanja. Eni te pljuvajo, drugi te obdajo z gnusno opno, tretji te mahnejo s pestmi, četrti te obmetavajo, petim vidiš sledi v plitkih lužah. Ko jih začopatiš, začno ritati in se spreletavati, pri čemer jih moraš brzdati kakor pri lovu na ribe – tiščiš v nasprotno smer. Ko ti uspe iz njih izsesati vso energijo, so tvoji, še lepše pa je, če to storiš ob pravočasnem pritisku gumba, za kar dobiš denar. Tega uporabiš za postopne nadgradnje sesalnika in lučke.



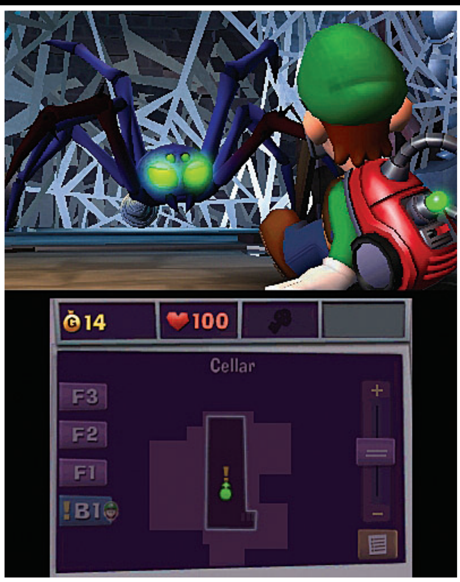
Nagajivčke sem odkril tako, da sem curek iz sesalca usmeril v ventilator. Napadajo me izmenično in se, če zgrešijo, skrijejo.



Luigi je nenehno komično prestrašen. To lahko na lastno pest stopnjuješ s pritiskanjem smeri na križcu, da brkatež obupano kliče napomagaj.



V večigralstvu se prostori tvorijo naključno, kar eliminira pazljivo izdelana sosledja sob iz kampanje. Kul je, da je podprt lokalni download play.



Tako pri šefih kot drugod navduši lepo uporabljeni globinski učinek. Žal pa se ta tepe z možnostjo dviganja in spuščanja sesalca z nagibanjem 3DSa.

Paranormalna hecnost

Lojzetova graščina ni globok in kompleksen špil, saj ugank in bojevanja ne razvije do polnosti. Predmetov ni moč nositi iz sob, kjer si jih našel, struktura misij se nekoliko ponavlja in daljši obračuni z duhovi so redkost. Nekateri šefovski boji so kul (pajek), saj moraš uporabiti možgane, spet drugi neokusno razpotegnjeni in rutinski (stopnišče). Prav tako Mansion 2 za bolj odprtim izvirnikom zaostaja v tem, da je zlomljen na pet dvorcev in nadalje razkosan na približno polurne misije. Čeprav je to bolj primerno za drkamožno naravo igre, je krivo za občutek razdrobljenosti in nesvobode pri raziskovanju ter za nekoliko ponavljajoče se brskanje po že obiskanih prostorih. Takisto zna koga vznejevoljiti, da imaš eno samo življenje. Ko ti zmanjka energije, kar se v poznejših odpravah zgodi kar hitro, če nisi pazljiv, moraš na sam začetek naloge.

Je pa res, da igra za številne rane prispeva žavbe. Rezervne energije je dosti, če se jo potrudiš iskati v vazah in skrinjah, in prav tam so dodatna življenja. Igranje pa je domala nenehno uživantsko. Deloma zaradi fantastičnega vtisa, kar zajema tako odlično risankasto grafiko s komično animacijo in prvovrstni stereoskopski učinek kot noro poslušljivo glasbo, katero Luigi spremlja z bojazljivim petjem. Deloma zaradi petih očarljivih, razgibanih, raznolikih vil, po katerih vandramo, naj gre za srednjeveško plemenitaško hišo, zapuščeno fabriko ali zaledenelo domovanje, in prisrčnih duhov, ki stalno presenečajo z novimi prijemi – nadenejo si sončna očala, ki jim jih je treba izpuliti, zaščitijo se s kuhinjskimi potrebščinami, poniglavo se skrivajo vsepovsod in skozi okna vidimo, kako uganjajo norčije. Deloma pa zaradi konkretne količine početja, saj linearna osnova traja petnajst sploh ne dolgočasnih ur, nakar so tu lov na višji rezultat v obliki zvezdic, skrite misije in v redu sodelovalni multiplayer za do štiri ljudi, kjer prikazni pecaš lokalno ali po internetu. Lovljenje duhcev ni bilo tako simpatično vse od filma Ghostbusters!

80 *Pljunil me je zlati duh. Kazen zanj bo primerna: branje **Snetijevih** opisov.*
3DS — Nintendo

Case si v kinu ogleda Iron Mana 3. Po predstavi pokuka še v zakulisje podjetnega, v čudežen tehnološki oklep odetega Marvelovega superjunaka.

KOVINSKI ŠARMER









V petdesetih letih obstoja je šel Iron Man skozi nebroj sprememb in posodobitev. Starka v premiernem stripu ugrabijo Vietnamci, kasneje pa Iračani in Afganistanci. Avtorji se radi poigravajo tudi z junakovo rano na prsnem košu. Tony si jo običajno pozdravi, a se poškodba vselej vrne in ga prisili v sobivanje z reaktorjem.

Mislim, da sem z Iron Manom hotel tvegati. Bili smo na višku hladne vojne in vedel sem, da bralci, sploh mlajši, sovražijo militarizem in vojsko. Zato sem si izmislil junaka, ki je bil utelešenje vsega tega. Bil je izdelovalec orožja za ameriško armijo, bogataški industrijski mogotec. Zabavala me je ideja o odbijajočem liku, ki bi ga bralcem priljubil s tem, da bi jim ga vsilil ... In postal je zelo priljubljen." -Stan Lee

Stripovski Howard Hughes

Ko je Železni mož leta 1963 debitiral v superjunaški zbirki Tales of Suspense, si je že lastil večino značilnosti, ki mu jih nepoznavalci stripa dandanes pripisujejo zaradi trojice holivudskih blockbusterjev. Bogatinskega podjetnika, genialnega izumitelja in neozdravljivega ženskarja je legendarni stripar Stan Lee, oče Spider-mana in X-Men, zasnoval po ekscentričnem ameriškem milijarderju Howardu Hughesu, ko je dotičnemu v betici še vse štimalo. (Glej vedež v Jokerju 230.) Privilegirani Tony Stark se v dobrodelnega Iron Mana prelevi šele potem, ko se v Vietnamu (v filmih Afganistanu) znajde v krempljih poševnookih sovražnikov. Slednji na smrt ranjenemu briljantnemu inženirju v zameno za rešilno operacijo srca naprtijo izdelavo orožja masovnega uničenja. Toda iznajdljivi Stark se v sodelovanju z jetniškim znanstvenikom raje loti načrtovanja in kovanja naprednega kovinskega oklepa, s katerim mu uspe pobegniti. Tragična izkušnja prej arogantnega Tonyja tako pretrese, da začne razmišljati drugače in se spraševati o moralnosti orožarskega posla. Kmalu zatem se rodi Iron Man, v izpopolnjen visokotehnološki oklep odet bojevnik, s čigar pravo identiteto sta spočetka seznanjena le Tonyjeva tajnica Virginia 'Pepper' Potts in James Rhodes, bivši vojaški pilot in Iron Manov bodoči zaveznik War Machine.



Marvel je z Robertom Downeyjem Jr. zadel terno. V intervjujih je igralec tako šarmanten in simpatičen, da ga zlahka zamenjaš s Tonyjem Starkom.

Lee se je z junakom nameril osvetliti vlogo tehnologije in industrije v boju proti komunizmu. V kasnejšem obdobju in zlasti novejših časih pa so različni avtorji v stripih raziskali teme, ki se tičejo poseganja države v privatni sektor in zakonskega omejevanja znanstvenega napredka. Predvsem so pisci in risarji skozi leta močno poglobili lik Tonyja Starka, ki je v farbovitih bukvicah vse prej kot idealiziran bogataš brez problemov. Zaradi rane v prsnem košu, v kateri tiči elektromagnet, ki ga poganja futurističen reaktor in je vir energije za napajanje oklepa, se Tony počuti nepopolnega in manjvrednega. V breme mu je orožarska preteklost in alkohol mu je dober prijatelj. To filmi bolj ali manj ignorirajo, dočim je v stripih temna plat železnega superjunaka velikokrat izpostavljena.

Rudniki železa

Ko se ne ukvarja s sabo, prodanimi politiki in neobzirnimi konkurenti tvrdke Stark Industries, se Iron Man spopada z vsakovrstnimi kriminalci, teroristi in superzlobneži. Včasih samostojno, še raje pa v družbi Thora, Hulka, Stotnika Amerike in preostalih Avengerjev, katerih član je od ustanovitve in jih redno zalaga z napredno opremo. Med antagonisti ima posebno mesto megalomanski Mandarin, genialni znanstvenik in nadnaravno obdarjeni mojster borilnih veščin, ki se drži samurajskih načel.



Prvotni oklep, izdelan med jetništvom, je Tony skozi čas priredil potrebam. Model 09 na sredini vsebuje posebno vezje, ki mu omogoča miselni nadzor oklepa, dočim je primarna funkcija modela 14 na desni zdržati silovite Hulkove udarce.



Superherojska organizacija Maščevalci je Marvelov odgovor na junaško združenje Justice League of America založnika DC Comics. Čeprav je Iron Man njen sponzor in član od začetka, ji v stripih načeluje Stotnik Amerika.

V boju se Stark zanaša skoraj izključno na ponarodeli rdeče-zlati oklep, ki mu omogoča letenje in nudi nadčloveško moč, vzdržljivost ter številna futuristična orožja. Nadebudni izumitelj je skozi čas razvil nebroj oklepov z unikatnimi lastnostmi. Eden mu denimo omogoča potovanje po vesolju, drugi ga naredi nevidnega. Posebej trdoživ in hrustovski kovinski gvant si je moral omisliti, ko sta se nekoč udarila s Hulkom. Oklep, ki ga nosi v novem filmskem podvigu, ima zaporedno številko 42.

Celovečerci so dobra štartna točka za spoznavanje Iron Mana. Toda če bi se rad v njegov univerzum konkretno poglobil, boš moral poseči po stripih. Med novejšimi je čislan Iron Man: Extremis, delo avtorjev Warrena Ellisa in Adija Granova, kjer kovinkota brutalno potolče s čudežnim virusom okuženi nasprotnik. Da preživi, si je serum prisiljen vbrizgati tudi Stark, kar ima zanj številne dobre in slabe posledice. Med starejšimi zbirkami ima posebno mesto Demon in a Bottle, ki ga imajo številni ljubitelji za definitivno ironmansko zgodbo. Po okvari oklepa in nesrečni smrti nedolžnega ambasadorja se Tony zateče k pijači. Branja vredni so še Armored Wars, The Confesion, Iron Man vs. Iron Monger in The Iron Age.

Kaj pa risanke? Televizijska produkcija ni kaj prida, mlačna sta tudi animirana filma na ploščkih The Invincible Iron Man iz leta 2007 in sveži Rise of the Technovore. V prvem se junak odpravi na Kitajsko, kjer med iskanjem izgubljenega templja naleti na prekletstvo, ki v življenje prikliče ancientno zlo. V drugem se Železko pomeri z mladoletnim genijem, ki je na rovaš organskega oklepa praktično nepremagljiv. Ko barabnik izvede teroristični napad, oblasti obtožijo Iron Mana, ki mora v nadaljevanju očistiti svoje ime. V nadlego in kasnejšo pomoč so mu War Machine, Black Widow, Hawkeye in The Punisher. Animacija je na nivoju, sploh pri Technovore, ki je plod japonskega studia Mad House. Sicer pa sta oba umotvora po kvaliteti daleč za filmi.

Obstajata tudi dve Iron Manovi igri, a sta tako zanič, da je bolje, če se pretvarjaš, da ju ni.



Japonski animatorji so pri Rise of the Technovore opravili spodobno delo. Animejski videz je spočetka malce odbijajoč, a se privadiš.

Kovinskost v tretje

Marvel je idealnega Tonyja Starka našel v šarmantnem in hkrati porednem Robertu Downeyju, Jr.. Ker se je publika na prva filma odzvala z navdušenim navalom v kinodvorane, je bil tretji Iron Man samoumeven. Ekscentrični izumitelj, bivši izdelovalec orožja, ki je v uvodnem delu staknil ugovor vesti in si omislil tehnološki superjunaški oklep, tokrat zabrede v manjšo osebno krizo. Mučijo ga spomini na črno luknjo iz zaključne špice lanskih Maščevalcev, ki so New York in Zemljo za las rešili pred megalomanskim Lokijem in aliensko invazijo. In ker ima hudič rad mlade, se od neznanokod pojavi teroristični zlobnež binladenskega imidža, ki sovraži Ameriko.



Na sled Mandarina se poda tudi James 'Rhodey' Rhodes, ki ga v filmu upodablja Don Cheadle. War Machine se po novem imenuje Iron Patriot.

Tony Stark, ki doživlja panične napade? Okej, recimo, saj je pod oklepom navsezadnje običajen smrtnik, kakor samozavesten in aroganten že. Človečnost heroja film na dopadljiv način izpostavi po začetnem spopadu in domnevni smrti. Tedaj Tony ostane brez oklepa, zaradi česar se je do kasnejšega popravila letega prisiljen zanašati na lastno ostroumnost in pomoč pajdašev. V zakotnem ameriškem mestecu, kjer mora raziskati pravo naravo samomorilskih bombašev, se zajedljivi Stark najprej spoprijatelji z odrezavim fantičem, nakar moči združi s temnopoltim Jamesom Rhodesom (Don Cheadle), 'rezervnim' Iron Manom. Da izdelek v tem segmentu bolj kot na sodobno superherojsko produkcijo spominja na tandemske akcijade iz osemdesetih in devetdesetih, niti ni čudno ali slabo. Režiser in soavtor scenarija je pač Shane Black, ki nam je med drugim dal Smrtonosno orožje.

Tony in James nista ravno Tango & Cash in Iron Man 3 se na trenutke preveč trudi, da bi izpadel smešen. Potegavščina, ki si jo celovečerec privošči z dolgobradim Mandarinom, katerega je mojstrsko uprizoril Ben Kingsley, je sicer ena svetlejših točk filma. Vsekakor pa humorni vložki škodujejo terminatorskemu glavnemu negativcu Aldrichu Killianu (Guy Pierce). Nak, z antagonisti filmska serija res nima sreče. Šlo bi tudi brez nekaterih nedoslednosti v zgodbi, kot je sumljiva, nikdar razložena odsotnost preostalih Avengerjev. Ej, v igri je življenje predsednika ZDA, Stotnik Amerika pa je očitno na dopustu.



Film nazorno pokaže, da je Iron Manov oklep tehnološka oblekica, ki si jo lahko oprta vsakdo. Celo Gwyneth Paltrow iliti Pepper Potts.

Ampak dobro, film je simpatičen in bistveno bolj gledljiv kot dvojka. Za površnosti se film med drugim opraviči z Gwyneth Paltrow, ki je še vedno slastna. Tokrat kot mična gospodična Potts odigra občutno manj voščeno in postransko vlogo. Navdušijo tudi najboljše akcijske sekvence v nizu, na katerih se pozna vsak dolar 200 milijonskega proračuna. Posebno omembo si zasluži spektakularna zračna, v kateri mora Železko rešiti nesrečnike, ki jih je odneslo iz letala. Bi pa romarjem v kino odsvetoval ogled v 3D, saj ta izkušnja doprinese bore malo in jo mestoma celo kvari.

BOGOVI SO PADLI ČEZ LUŽO



Kaj se zgodi z božanstvi v novem svetu, kjer imajo tak rok trajanja kot pašteta v Wal-Martu? To in še marsikaj drugega Sneti izve v sveže prevedeni knjigi Neila Gaimana Ameriški bogovi, ki na tujem že uživa kultni status.

Neil Gaiman, slavni multipraktični avtor stripov, kratkih zgodb, romanov, stripov in filmskih ter TV-scenarijev (Dobra znamenja ... Stardust ... Coraline ... Dredd ... Doctor Who ... Simpsons), ni Američan. V Združene države se je iz rodne Anglije preselil šele pri dvaintridesetih, leta '92. Morda prav zato poseduje tako globok uvid v to prostrano deželo, ki je izven miselnega okvirja že Evropejca, kaj šele Slovenca. V ohlapni skupnosti držav veljajo drugačne razdalje, domoljubje in kompletna miselnost.

Z ameriško zaljubljenostjo v svobodo se dobro skladata nebrzdano posedovanje strelnega orožja in sistem divjega kapitalizma, kjer vsak skrbi predvsem zase in porablja toliko, kolikor zmore, ne toliko, kolikor bi bilo primerno. Police trgovin se šibijo od izdelkov in kupci so tega navajeni. Vse ima omejeno trajanje, kajti zmerom je na dosegu roke nekaj novega, zanimivejšega, vznemirljivejšega. Dokler govorimo o sadnem soku, ni problema. Kaj pa se pripeti, ko so takemu razmišljanju izpostavljena božanstva iz starega sveta, ki so prečkala morje in se naselila v Severni Ameriki? V stari obliki obstajajo le, dokler ljudje vanje verjamejo, in prav verovanje jih pogublja, spreminja ter ustvarja nove. Ta zanimiva ideja, ki jo igralci poznamo iz Populousa in drugih božjih strategij, je osnova romana Ameriški bogovi.

V originalu je izšel pred dvanajstimi leti in zanj je Gaiman prejel prestižni nagradi hugo ter nebula. Odslej ga imamo vsled truda založbe Sanje in prevajalca Boštjana Gorenca aka Pižame aka StricaBedanca v slovenščini. Ta je v naravno zveneč podalpski jezik prestavil ultimativno, izpiljeno izdajo, nastalo ob deseti obletnici dela, ki obsega 560 broširanih strani.

Zorya Vechernyaya peče pito. Mesno pito.

Ameriški bogovi so dobro spisana, tekoča mešanica fantazije, mitologije, grozljivke, kriminalke in road movieja kot tipične oblike filma za širno deželo, kjer najkrajša zračna črta med obalama meri 3350 kilometrov. Povezava s slikosukom je očitna in prija prehodu v druge medije. HBO in Gaiman bukvo ravnokar spreminjata v televizijsko nadaljevanko, ki naj bi štartala zgodaj 2014.

Delo se osredotoča na nekdanjega zapornika Shadowa, ki se mu po vrnitvi v vsakdanjost sesuje svet in ga rekrutira skrivnostni gospod Wednesday. Z njim se odpravi na rajžo po Združenih državah od te do one znamenitosti. Te so običajno povezane s starimi božanstvi, od katerih so nekatera izginila, druga so se spremenila, tretja pa kljubujejo modi. Med njimi so tudi slovanski nadnaravniki, kot je Črnobog, naš ancientni predstojnik zla in teme.

Vsem je skupno, da jih Wednesday potrebuje, in če poznaš izvor angleške besede za sredo (nemara iz našega vedeža o vikingih), veš, čemu. Nasproti jim stojijo novi bogovi, ki so kljub temu, da v poigravanju z ljudmi uživajo enako kot stari, človeški miselnosti primerno še bolj pokvarjeni in izkrivljeni. To Gaiman da vedeti v srhljivih pasažah, kjer rad uporablja prizadet seks, recimo z vulvo, ki sceloma pogoltne nesrečnega ljubimca. Glej odlomek, ki ga ta mesec objavljamo kot štorijo. Petdeset odtenkov sive? Črn'c, pros'm te.



Črna in močna literarna kava

Tovrstni opisi so pogostejši od beleženja odrobljenih glav in čudaških, domala šefovskih form raznih bitij. Knjiga sicer vsebuje merico adrenalinskega dogajanja in se te trudi pretresti. Vendar pisateljeva moč ni v tem. Raje se oprijema zlovešče mrakobnosti, ki je posebej učinkovita, če poznaš bolj vedre sorodne knjige, recimo The Long Dark Tea-Time of the Soul Douglasa Adamsa.

Ameriški bogovi so roman o razpadu starega in nastanku drugačnega. O tem, kako obstoječa pravila izginjajo in jih nadomeščajo nova. *"Ravnati se je treba po pravilih," pravi Črnobog. "Že," odgovori Shadow, "ampak nihče mi ni povedal, kakšna so."* Gaiman z očesom Evropejca motri Ameriko, kjer ni nič zares sveto, kjer je po volji kapitala vse izmenljivo in zamenljivo. Božanstva, ki so bila v svojih domovinah tisočletja na piedestalu, so po radovednosti ali razpadu skupnosti prišla sem, kjer vozijo taksije, trgujejo od vrat do vrat in se trudijo uspeti po nareku ameriških sanj. Še Kristusove cerkve se z zastonjskim kofetom in pitami prerivajo za vernike.

Roman, za katerega v redni ponudbi na Sanje.si in v knjigarnah hočejo ugodnih 17 evrov, ne bo sedel vsem. Slogovno je krut in neposreden, vsebina pa si s številnimi kratkimi referencami ter močno metaforiko želi nezanemarljivega poznavanja mitologije. Toda v zameno daje dosti in stavi na vsečnega junaka, ki tegobe prenaša z mero stoičnosti ter dobre volje, sprejemajoč življenje tako, kot je. Gaimansko čudaško.

MOVIE 43

Tole nenavadno slikosučno delo je sicer v kinu igralo že januarja, a se nam je takrat izmuznilo. Zato ga izpostavljamo zdaj, ko je izšel na ploščkih in ga v HD distribuira severnokorejski režim. Kar je za dotično stvaritev bolje, saj zadeva bolj kot v kinookolje sodi v dnevno sobo in med posvečeno družbo. Tako, ki so ji blizu sekretne fore, rasistični štosi, pokvarjena domišljija, brezmejni šovinizem, koprofilnost in zoofilija. V prvi vrsti bo sedel radoživi moški skupnosti, ki se ga najprej zapoha, potem sablja s tiči in vmes gleda film. 43. Pičke nad straniščnim humorjem navadno vihajo nos. Ker njihov drek diši po vijolicah. (A po drugi strani pomnim besede našega velikega poeta: *Babja puščoba tud' smeha ne kaže, na skrivaj pa se rada z drisko namaže.*)



Film je najprej pet let iskal produkcijsko hišo, nakar so ga zaradi urnikov pomembnih igralcev, kakršen jackassovec Johnny gotovo ni, snemali štiri leta.

Izgovor za štorijo so mulci, ki po netu iščejo oziroma *zwooglajo* zloglasni Film 43. Posnetek so benali v vseh državah, *"vključno z Amsterdamom"*, saj je tako izprijen, da ob ogledu *izkrvaviš skozi oči* in *izserješ prebavila.* A ta grandmasboyevski okvir je še najmanj pomemben in učinkovit del, kajti bistvo poldruge ure vsebine je niz desetih nepovezanih skečev različnih avtorjev in režiserjev. V njih igra mnogo velikih holivudskih imen, recimo Kate Winslet, Halle Berry in Richard Gere, pa še cela vrsta mlajših frisov, kot sta Emma Stone in Justin Long. Odbitosti primerno ne manjkata niti Johnny Knoxville in Stifler.
Konkretnih primerov teh kratkih, samostojnih predstavic ne bom navajal, saj bi bil to sfižek. Vedite le, da se bavijo z drekom, superherojskimi odnosi, fukanjem predvajalnika mp3, joški, testisi, polmetrskimi tiči, menstruacijo, mitološkimi bitji, zamorci, srednješolskimi prigodami in še marsičim. So pa tudi izobraževalni deli, v katerih izveš, kako delujejo bankomati in kakšna je skrivnost Supermanovega čopka. Kdor obožuje southparkovski humor, Film 43 mora pogledati, ne oziraje na slabe kritike zadrte rulje. Blagor odprtim na duhu in hvala Kim Jong Unu. ***LordFebo***
Film ima vsaj 43 (tisoč) sejalcev semena in rjavine.



Pri kolažnih projektih se često primeri, da sta dva delčka v redu, ostalo pa ne. Tukaj so skeči dobri do zaključnega z manijaškim Garfieldovim bratrancem.

STAR TREK INTO DARKNESS

Kapo dol pred JJ Abramsom. Še enkrat mu je uspelo z ravno pravšnjo merico skrivnostnosti, neposrednega zavajanja – da, tudi v napovednikih – in nadzorovanim uhajanjem drobcev informacij povedati o novem filmu vse, a hkrati nič. Tega se zaveš šele po ogledu novih dogodivščin fantov in deklet, ki pogumno gredo, kamor ni šel še nihče.
Z Into Darkness smo dobili potrdilo, da nameravajo scenaristi povedati več ali manj isto zgodbo, kot so jo prikazali izvirni filmi. Četudi jim je alternativna časovna nit, ki jo je sprožil romulanski rudar Nero v filmu iz leta 2009, dala proste roke za naprej, so očitno mnenja, da tovrstne anomalije ne morejo bistveno spremeniti toka zgodovine. Ključni dogodki težijo k temu, da se zgodijo, in razlike so le v podrobnostih.
Tako na začetku vidimo Kirka, ki brez trohice slabe vesti prekrši Prvo direktivo, kar ga stane kapitanskega stola, a ga po terorističnem napadu, v katerem nasrka njegov mentor, dobi nazaj. Potem gre na lov za teroristom Johnom Harrisonom (kot vedno izjemni Benedict Cumberbatch), bojda članom skrivnostne Sekcije 31. Slednjo si predstavljajte kot oddelek, ki za Federacijo opravlja umazane posle. A model, ki je tako fizično kot intelektualno nadmočen Kirku in vsemu človeštvu, jo pobriše na Qo'nos. Klingonski domači planet ni izbran naključno, saj ta bojevniška vrsta komaj čaka na izgovor, da s Federacijo stopi v vojno. Kaže pa, da so podobni vročeglavci tudi na človeški strani. Je Jim eden od njih? In kakšno vlogo ima pri vsem tem Harrison?



James Tiberius Kirk znova uspešno eksperimentira na področju aplikativne ksenobiologije. Bo morda njegovo kariero prekinila pričujoča luštna blondinka?

Na koncu se spet izkaže, da poudarek filma ni na dogodkih, marveč na likih in odnosih, ki jih imajo drug z drugim. Ko se Kirk očitno sprašuje, zakaj se mu Spock ves čas postavlja po robu, in mu Uhura zaupa, da v njenem odnosu z Vulkancem ni vse v najlepšem redu. Ko Sulu pokaže svojo temno stran. Ali ko Bones dobiva čir na želodcu zaradi lahkomiselne mularije, ki ga bo vsak čas stala dobrobiti in življenja. V to razgibano dinamiko med akterji prileti Harrison in ji zgolj doda novo dimenzijo. Je negativec z namenom, logiko in ozadjem, ki se obrtniško tempirano odkrije pred gledalcem. Torej z vsem tistim, kar smo v predhodniku pogrešali pri Neru. Ne da bi bil Benedict toliko boljši igralec od Erica Bane. Slednji preprosto ni imel materiala, s katerim bi lahko kaj naredil.
Bombastične akcije v drugo ne manjka, kakor tudi ne milijona podrobnosti in referenc, ki jih JJ z lopato nametava v svoje izdelke. Od modelčkov vseh Enterprisov na admiralovi mizi do kosmatega tribbla na McCoyevem pultu ali predstavitve dr. Carol Marcus, s katero je Kirk v izvirni časovni niti imel sina. Oziroma kratkih prizorov, ki so dobesedno prepisani iz Khanovega besa in Iskanja Spocka, le da so zasukani malo drugače. Into Darkness se zato ne bo mogel izogniti primerjavam z Wrath of Khan, splošno priznanim kot najboljšim filmom iz franšize. In zna biti, da bo najbolj pravoverne trekerje razkuril še bolj kot predhodnik, češ, da so scenaristi (Abramsova stalna zasedba: Roberto Orci, Alex Kurtzman in Damon Lindelof) uničili odlično zgodbo.
Takim ostaja izvirnik, medtem ko bodo ostali nad novo vizijo najverjetneje navdušeni. To so pač Zvezdne steze za generacijo 21. stoletja. In petletna misija se je šele začela. ***Quattro***
Podvig gre v temino 16. maja, tako plosko kot v 3D.

EVIL DEAD

Pravi strah se porodi tedaj, ko nimaš izhodov. Ko priklenjen in začepljenih ust ne veš, kako bi ušel maskirancu, ki ti hoče s topim rezilom izrezati srce. Zakaj topim? Da bo dlje trajalo! Če pa vidiš ducat načinov, kako debilu zavdati, se treseš manj.
To je problem dosti grozljivk, tudi rimejka klasike Evil Dead iz 1981. Ko v gozdno kočo pride pet mladih, da bi pomagali kolegici odvaditi se drog, storijo vse, da bi se lahko dvignilo starodavno zlo, jih enega za drugim obsedlo, ubilo in nato z vzdržljivimi reanimiranimi trupelci zavdalo še živim. Zvedavi očalarski pametnjakovič se potrudi, da iz čarovniške knjige prebere coprniška zaklinjanja, in vsi blazno radi hodijo okoli sami. Pač zato, da jih lahko zlodej ostudno nadleguje. Kri šprica, udje odpadajo, črevca plahutajo in malo je računalniških očitnosti. Če ti take zadeve dogajajo in meniš, da so nekonkretni duhovi v filmih tipa Paranormal Activity za reve, ti bo Evil Dead bržda sedel. Ne bom lagal, da sem po ogledu dobro spal.



Tile mrtveci so kar grozljivi, bolj kot nedeljski zombiji, kakršne gledamo pri Walking Dead. Čudaško trzajo, se samomutilirajo in nikdar, nikdar ne odnehajo.

Vsekakor pa se nisem mogel tako vživeti, kot bi se, če iztek ne bi bil tako mlahav in če bi dali avtorji več na smisel ter metaforiko. Slednje resda nekaj je v tematiki družine in točk v človeški duši, na katera se lahko prisesa Gospodar laži. Na tej podlagi bo lahko Marcel ugotavljal, da gre za cerkveno in protifeministično zaroto. A premalo. No, res pa je, da izvirnik, ki mu nova inačica ohlapno sledi, po tej plati ni bil biser. Kulten je postal zato, ker zaradi drzne režije Sama Raimija in poskočnega scenarija nisi vedel, ali je vse skupaj zajebancija ali ne. Ver.2013 se jemlje resno, med drugim na rovaš kontroverznih scen v slogu botaničnega posilstva, s čimer pa je manj efektivna in bolj na prvo žogo. Tudi zato, ker ustvarjalci (med njimi Raimi) niso imeli Brucea Campbella, čigar legendarni jeklenočeljustni pojavi ni kos nobeden od novih, povprečnih igralcev. ***Sneti***
Kadavre je zloba v kinu popadla 9. maja.



238

MODRIKASTA LISA NA KOŽI | POBIRALEC VISOKIH OBRESTI | MOČNA LANENA TKANINA | STAR JAPONSKI DROBIŽ | NIKOLAJ ČERKASOV | IZVAJALEC INTERVENCIJE | STRUPEN PLIN Z OSTRIM VONJEM | GLAVNO MESTO GANE

POSODICA ZA POPER

DOSTOJANSTVENIK, PLEMIČ

AM. FILM. IGRALEC (JAMES)

HIMALAJSKA KOZA

ŽLAHTNI PLIN (NE)

NAMIZNO PREGRINJALO

NEM. POP PEVKA

ODTOČNI KANAL

VOTLINA V ULITKU

POKLON, DARILO

NASELJE PRVOTNIH PREBIVALCEV

NASLOV MONGOL. VLADAR. V BAGDADU

avtor JANEZ KORENT

NOVINARKA PESEK

SLIKA, IZDELANA Z VODNIMI BARVAMI

UMETNI NADOMESTEK ZA ORGAN

TELOVADNA PRVINA

OSNOVNA ŠOLA

PREDSTOJNIK FAKULTETE

OBLIKA RAZCVETJA

ANG. FILMSKI IGRALEC (JEREMY)

AM. IGRALEC (RYAN)

KRADLJIVEC

STAROGR. PEVEC EPSKIH PESMI

POT NEBES. TELESA

GL. MESTO VEL. BRIT.

NEUE SLOWENISCHE KUNST

KRNICA NAD LOGARSKO DOLINO

ORIENT. RIŽEVO ŽGANJE

IGRALEC

BIVŠA MINISTRICA PETRIN

OBOK, ARKADA

DOMAČA ŽIVAL

PEVKA KEUC

OTILIJA (KRAJŠE)

PESNICA MUSER

IZCEDEK DREVES, CEDIKA

LILI NOVY

ZDRAVILNA RASTLINA

ENOTA ZA MOČ, WATT

LUTKA V IZLOŽBAH

KRALJ ŽIVALI

GIBANJE TEKOČINE

ZNAK DRŽAVE ALI MESTA

STAROPERZIJSKI KRALJ

ANGLEŠKA IGRALKA (JILL)

IT. LUKA, TRIESTE

VATROSLAV OBLAK

UMAKNITEV

SERGIO LEONE

JUNAK, KI JE UBIL MINOTAVRA

OVČJI SAMEC

TURKI

BASK. PROVINCA V SEVERNI ŠPANIJI

IBSENOVA DRAMA

NAŠA PLAVALKA (ANJA)

Dobitnika Starcrafta sta:
Jaka Berdajs iz Ljubljane in Peter Bricelj iz Kranja.
Rešitev je bila: SARAH KERRIGAN.

Izžrebanca kviznika sta: Helena Poreb iz Domžal (miš) in Renato Kelbič iz Celja (pad).
Rešitev je bila: SIDEWINDER

Geselj, ki izhaja iz kražkine slike, in solucijo kviznika napiši v glasovnico, ki je na naši rumeni strani *joker.si,* do 5. junija.

ČREVA NA PLOT METALNI KVIZNIK

"Koliko zamaskiranih maščevalcev je potrebnih, da zamenjajo žarnico?" "Niti eden, ker imajo radi temo!" To je tako slab vic, da si zaslužimo eno na gobec. Nam jo bo podelil Superman? Nas bo naklestil mogočni Doomsday? Nas bo po babje hitro oklofutal Flash? Nak, nobeden od teh. Zakaj ne? Zato, ker lahko Jokerja poči na domine samo Batman! Skratka. Na čast izidu pretepačine Injustice: Gods Among Us, v kateri se spopadeta dva ducata stripovskih likov iz izdaj DC Comics, dotični posvečamo nagradno igro, sponzorirano od uvoznika Videotopa. Kdor bo podal ustrezni geselj, sestavljen iz črk pred pravilnimi odgovori, se bo potegoval za eno od mičnih nagrad. To sta dva izvoda igre Injustice za xbox 360, en kos dotičnice za playstation 3 in majica z motiviko rešimož ter rešižen. Ko boš oblečen v njo hodil po mestu, bodo kriminalci kar sami skakali čez ograje v vodo in si delali samovžige, samo da bi se ognili tvojemu wampu pravice, ee, mogočnim pestem pravice. Ja, ta država potrebuje nekaj takega. Te smemo prositi, da sprehod potegneš do parlamenta? Hvala.

1. S katero snovjo bi Batman v spopadu najlaže porazil Supermana?
c) z ajnštajnijem
s) s siborgijem
n) s kriptonitom

2. Netherrealm Studios, avtorji Injustice, so prej naredili:
y) Minecraft
a) Mortal Kombat
l) en drek

5. Eden od likov v Injustice je osnovan na grški mitologiji. Kateri?
r) Aquaman
c) Black Adam
d) Ares

3. S čim je oborožena Wonder Woman?
i) z zajetnimi balkoni
s) z ustekleničenim belim tokom
m) z mečem in bičem (zato je včasih bič PRESS)

4. Kaj pomeni tisti 'DC' v DC Comics?
o) Detective Comics
m) Don the Cape Comics
k) Diamond Crusader

6. Kako si sledijo tri stripovske dobe?
g) bronasta, srebrna, zlata
č) zlata, srebrna, bronasta
e) zlata, platinasta, diamantna



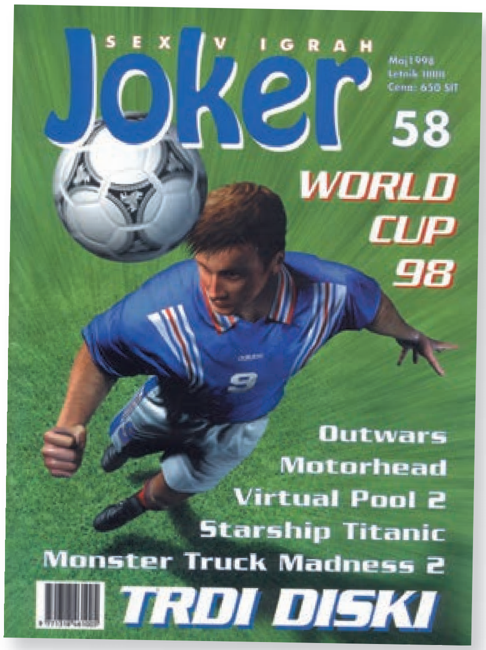
Seks v igrah in 110 GB v škatli

Majski Joker leta 1998 ni prinesel toliko zapomnljivih iger in v primerjavi z letošnjo izdajo je bila njegova vsebina precej ožja in manj zanimiva. Ampak reklam, ki so pomenile izdaten vir prihodka, teh pa je bilo štirikrat več. LordFebo se s solzico v očeh in zategnjenim pasom spomni zlatih časov.

Pred petnajstimi leti smo dali vkup 25 testnih trdih diskov s skupno kapaciteto 110 giga in zraven modro napisali, da je to zdaj stvar nekaj kil, dočim bi morali še nekaj let nazaj tako zajetnost furati naokoli z viličarjem. Ampak glede na eksponenten razvoj se bomo leta 2028 še bolj gromko smejali recimo tokratnemu testisu mobilnikov.

Bajti in herci in piksli in flopi hitro zastarijo, tematika jošk in spolovilnega občevanja v špilih pa je vselej aktualna. Predvsem zato, ker je enako neobstoječa. Zato smo se v Jokerju 58 prvikrat resno lotili te hibe igričarske umetnosti, objavili kup slikic iz Larryja in Lule, pohvalili Nemce in prekleli ameriške dušebrižnike in verigo Wal-Mart. Nadalje smo raportirali z našega največjega dirkaškega tekmovanja, katerega prva nagrada je bila kompleten PC. Debele krave so bile tedi dobesedno.

Omembe vreden je še prvi spopad s tehnologijo force feedback, s katero nam je tresel roke Microsoftov sidewinder. Odličen joystick je to bil in kdor ga ima še vedno ter nam pošlje njegovo sliko, mu poklonimo antismradolinski paket!

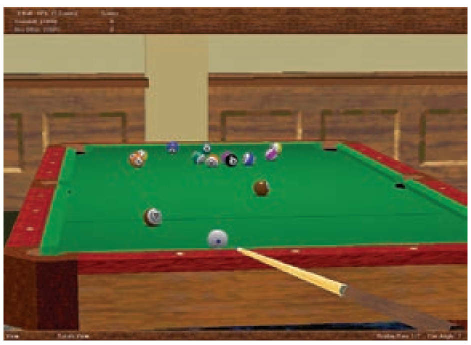




Igra meseca je bil World Cup 98 (93), prva EAjeva licenca svetovnega nogometnega prvenstva in hkrati prvi tak 3D-špil. Prejšnji, USA '94 od U.S. Golda je bil namreč plosk in gledan od zgoraj. Skratka, simulacija je temeljila na Fifi 98, dodan pa je bil še črnobel modus igranja z najboljšimi moštvi iz starih časov.



Angleške založbe Gremlin se spomni marsikateri starejši bralec, Motorheada (77) pa najbrž ne. Pa ni bila to napačna arkada, dasi ni imela licenc in je bila videti ZF. Njena težava je bila ta, da je prišla v času, ko smo igrali slična, a bolj privlačna Ultimate Race Pro in Screamer Rally. Plus Toco in NFS.



Gostilniški športi so bili na računalnikih včasih mnogo bolj priljubljeni kot danes. S tem ne mislim na Tapperja, marveč na biljard, pikado in zračni hokej, kar smo špilali že na spectrumu. Tole je prizor iz Virtual Poola 2 (80), enega boljših starodavnih biljardov, v katerem smo palico suvali kar z miško.



Die by the Sword je bil borilna igra, v kateri smo opletali z rezilom, se branili s ščitom in se premikali po 3D-arenah. Rane so bile smrtonosne, deli teles so odpadali in mečevalsko roko smo z miško nadzorovali neposredno, kakor palico v biljardu desno. Kljub izvirnosti nas špil igralno ni navdušil in dobil je le 53.



Los Angeles. 23:26

V temni rdeči sobi – barva sten je podobna barvi surovih jeter – je visoka ženska, oblečena kot stripovska junakinja v pretesne svilene kratke hlače, prsi ji dviguje in naprej potiska rumena bluza, zavezana pod njimi. Črne lase ima nabrane visoko in zavezane v vozel vrh glave. Poleg nje stoji nizek moški v olivni majici s kratkimi rokavi in dragih kavbojkah. V desnici drži denarnico in Nokijin mobilnik z rdečim, belim in modrim ohišjem.

V rdeči sobi je postelja, na kateri so bele satenaste rjuhe in temno rjavo rdeče pregrinjalo. Ob vznožju postelje stoji lesena mizica, na kateri sta kamnit kipec ženske z ogromnimi boki in svečnik.

Ženska poda moškemu majhno rdečo svečo. "Izvoli," reče. "Prižgi jo."

"Jaz?"

"Da," reče, "če si me želiš."

"Moral bi ti reči, da mi ga pofafaš v avtu."

"Mogoče," reče. "Si me želiš?" Z dlanjo se pogladi od stegen do prsi, kretnja razkazovanja, kot bi predstavljala nov izdelek.

Zaradi rdečih svilnatih šalov na svetilki v kotu sobe je svetloba rdeča.

Moški jo lakomno požira z očmi, nato ji iz rok vzame svečo ter jo potisne v svečnik. "Imaš ogenj?"

Poda mu zvežčič vžigalic. On odtrga vžigalico, prižge stenj: zamigota in nato gori z enakomernim plamenom, kar pričara iluzijo gibanja brezobličnemu kipcu ob njej, ki so ga sami boki in dojke. "Položi denar ob kipec."

"Petdeset dolarjev."

"Da."

"Ko sem te prvič zagledal na Sunsetu, sem skoraj mislil, da si moški."

"Saj imam vendar te," reče, si razveže rumeno bluzo, si osvobodi prsi.

"Dandanašnji jih ima tudi precej tipov."

Pretegne se in se nasmehne. "Da," reče. "Zdaj pa pridi in me ljubi."

Odpne si kavbojke in sname olivno majico. Njegove bele rame masira z rjavimi prsti; nato ga obrne in se začne ljubiti z njim s svojimi dlanmi, s prsti, z jezikom.

Zdi se mu, da so se luči v rdeči sobi zatemnile in da edina razsvetljava prihaja od sveče, ki gori s svetlim plamenom.

"Kako ti je ime?" jo vpraša.

"Bilquis," mu pove, privzdigujoč glavo. "S q-jem."

"Kaj?"

"Ni važno."

Zdaj sope. "Naj te pofukam," reče. "Moram te pofukati."

"Prav, ljubček," reče. "Pa bova. Ampak ali boš naredil nekaj zame, ko me boš pedenal?"

"Hej," reče, nenadoma siten, "jaz plačujem tebi, ne pozabi."

Z enim samim gladkim gibom ga okobali in šepne: "Ne bom, ljubček, vem, ti plačuješ meni, ampak poglej se, jaz bi morala plačevati tebi, res imam srečo ..."

On našobi ustnice, da bi ji pokazal, da vlačugarsko leporečenje nima vpliva nanj, ne more ga pretentati; da je ona ulična kurba, za kriščevo voljo, on pa je skorajda producent in ve vse o odiranju v zadnjem trenutku, toda ne prosi ga za denar. Namesto tega reče: "Ljubček, ko me boš pedenal, ko boš zarival tisto ogromno trdo reč vame, me boš častíl?"

"Če te bom kaj?"

Ziba se naprej in nazaj na njem: nabrekla glavica njegovega penisa se drgne ob mokre ustnice njene vulve.

"Mi boš rekel boginja? Boš molil k meni? Me boš častíl s svojim telesom?"

On se nasmehne. Samo to hoče? "Seveda," reče. Konec koncev imamo vsi svoje kaprice. Ona si z roko seže med noge in ga zdrsne vase.

"Ti prija, kaj, boginja?" zasoplo vpraša on.

"Časti me, ljubček," reče Bilquis, cipa.

"Ja," reče on. "Častim tvoje prsi in tvoje oči in tvojo pičko. Častim tvoja stegna in tvoje oči in tvoje češnjevo rdeče ustnice ..."

"Ja ..." zagruli in ga jezdi, kot po valovih jezdi čoln, ki ga premetava neurje.

"Častim tvoje prsne bradavičke, iz katerih teče mleko življenja. Tvoji poljubi so med in tvoj dotik žge kot ogenj, in jaz ga častim." Njegove besede postajajo vse bolj ritmične, se prilagajajo zarivanju in valovanju njunih teles. "Zjutraj mi prinesi svojo slo, zvečer pa mi prinesi olajšanje in svoj blagoslov. Naj nedotaknjen hodim po temačnih krajih in naj se spet vrnem k tebi ter zaspim ob tebi in se znova ljubim s tabo. Častim te z vsem, kar je v meni, in z vsem v mojih mislih, z vsemi kraji, kjer sem kdaj bil, in s svojimi sanjami in z ..." Premolkne, lovi sapo. "... Kaj počneš? Kako čudovito se čuti. Res čudovito ..." Ozre se navzdol k svojim bokom, kjer se združujeta, toda njen kazalec se dotakne njegove brade in mu privzdigne glavo nazaj, da znova gleda samo njen obraz in strop.

"Še mi govori, ljubček," reče. "Ne nehaj. Res prija, kaj?"

"Prija bolj kot karkoli, kar sem izkusil," ji pove in to tudi iskreno čuti. "Tvoje oči so zvezde, žareče na, sranje, na nebesnem svodu, tvoje ustnice pa so nežni valovi, ki oblizujejo pesek, in jaz jih častiiim," in zdaj se zariva vse globlje vanjo: čuti naelektrenost, kot bi bil ves spodnji del telesa nabit s spolno energijo: čuti faličnost, nabreklost, blaženost.

"Prinesi mi svoj dar," zamrmra, ne da bi sploh še vedel, kaj govori, "svoj edini resnični dar, in napravi me za vekomaj ... za vekomaj tako ... molim ... daj ..."

In nato se užitek vzpne v orgazem, odpihne mu glavo v praznino, njegova glava in jaz in celotna bit so povsem izpraznjeni, ko se zariva vse globlje in globlje vanjo ...

Z zaprtimi očmi in v krčih se preda trenutku; nato se zaziba in zazdi se mu, da visi z glavo navzdol, vendar se užitek nadaljuje.

Odpre oči.

Znova grabeč po umu in logiki razmišlja o rojstvu in se v trenutku popolne postkoitalne jasnosti brez strahu sprašuje, ali je to, kar vidi, zgolj iluzija.

Vidi pa to:

Vanjo je zarit do prsi, in medtem ko nejeverno bolšči v to in se sprašuje, ona položi obe roki na njegove rame in nežno potisne njegovo telo. Zdrsne še globlje vanjo.

"Kako mi to počneš?" jo vpraša ali misli, da jo vpraša, toda bržda je vse le v njegovi glavi.

"Ti to počneš, ljubček," šepne ona. Čuti ustnice njene vulve tesno sklenjene okrog njegovih prsi in hrbta, kako ga stiskajo in zagrinjajo. Vpraša se, kako bi ju videl naključen opazovalec. Čudi se, zakaj ga ni strah. In nato se zave.

"Častim te s svojim telesom," šepne on, ko ga potisne vase. Njene sramne ustnice mu spolzko zdrsijo čez obraz, njegove oči pa zagrne tema.

Pretegne se na postelji kot orjaška mačka in zazeha. "Da," reče, "res me."

Nokijin mobilnik zaigra visoko električno transpozicijo Ode radosti. Prime ga, s palcem pritisne gumb in si ga prisloni k ušesu.

Njen trebuh je plosk, sramne ustnice majhne in zaprte. Na čelu in nad ustnico se ji lesketajo kapljice znoja.

"Ja?" reče. In nato reče: "Ne, ljubica, ni ga tukaj. Odšel je."

Izklјuči telefon, nato pa se zlekne na posteljo v temni rdeči sobi, se znova pretegne, zatisne oči in zaspi.

* * *

Odpeljal so jo na britof
u starem kadilaku,
odpeljal so jo na britof,
nč več ne bom je čaku
– STARA PESEM

"Dovolil sem si," je med umivanjem rok na moškem stranišču Jackovega Krokodiljega bara rekel gospod Wednesday, "da sem svojo hrano naročil k tvoji mizi. Konec koncev se imava precej pomeniti."

"Dvomim," je rekel Shadow. Roke si je obrisal v papirnato brisačo, jo zmečkal in vrgel v koš.

"Potrebuješ službo," je rekel Wednesday. "Nihče ne bo najel bivšega zapornika. Ob vas jim je nelagodno."

"Služba me čaka. Dobra služba."

"Je to slučajno služba v Gojilnici mišic?"

"Mogoče," je rekel Shadow.

"Ne. Ne čaka te. Robbie Burton je mrtev. Brez njega je mrtva tudi Gojilnica mišic."

"Lažeš."

"Seveda. In to dobro. Boljšega lažnivca od mene ne boš spoznal. Vendar se glede tega, žal, ne lažem." Segel je v žep, izvlekel večkrat prepognjen časopis in ga podal Shadowu. "Sedma stran," je rekel. "Vrniva se v bar. Prebereš lahko za mizo."

Shadow je odrinil vrata in stopil nazaj v bar. Zrak je bil moder od dima, iz džuboksa pa so Dixie Cups prepevale Iko iko. Ko je Shadow prepoznal staro otroško pesmico, se je rahlo nasmehnil.

Točaj je pokazal proti mizi v kotu. Na njej sta bila na eni strani skleda čilija in hamburger, nasproti pa sta ležala krvav zrezek in posoda pomfrija.

Lej mojga kralja, ves je rdeč,
ajko, ajko ves dan,
zaradi njega boš kmalu trohneč,
džakamo fina nan.

Shadow je sedel za mizo. Odložil je časnik. "Davi sem prišel iz zapora," je rekel. "To je moj prvi obed na svobodi. Saj ne boš imel nič proti, če najprej pojem in šele nato preberem sedmo stran."

"Nikakor ne."



Shadow je pojedel svoj hamburger. Bil je boljši od zaporniških hamburgerjev. Čili je bil dober, vendar je po nekaj zalogajih sklenil, da ni najboljši v državi.
Laura je znala pripraviti izvrsten čili. Uporabljala je pusto meso, temen fižol, na drobno narezano korenje, steklenico ali še malo več temnega piva ter sveže nasekljane pekoče feferone. Pustila je, da se je čili kuhal nekaj časa, nato je dodala rdeče vino, limonov sok in ščepec svežega kopra, na koncu pa je odmerila in dodala svojo mešanico začimb. Shadow jo je več kot enkrat skušal prepričati, naj mu pokaže, kako ga dela: opazoval je njen sleherni gib od sekljanja čebule, ki jo je vrgla v olivno olje na dnu pristavljenega lonca. Celo zapisal si je zaporedje dogodkov, sestavino za sestavino, in neki konec tedna, ko je ni bilo doma, sam napravil Laurin čili. Bil je dobrega okusa – zagotovo je bil užiten in ga je tudi pojedel, vendar to ni bil Laurin čili.
Novica na sedmi strani je bila prvo poročilo o ženini smrti, ki ga je Shadow prebral. Preveval ga je čuden občutek, kot bi bral o osebi iz zgodbe: kako sta Laura Moon, za katero so v časniku dejali, da je stara sedemindvajset let, in Robbie Burton, devetintrideset, vozila po avtocesti, ko ju je zaneslo pred dvaintridesetkolesni tovornjak, ki je zadel njuno vozilo, medtem ko je skušal zamenjati vozni pas in se jima izogniti. Tovornjak je oplazil Robbiejev avtomobil, ta pa se je nato odsukal s ceste, kjer je z vso silo trčil v prometni znak in se nehal sukati.
Reševalne ekipe so bile na prizorišču že čez nekaj minut. Robbieja in Lauro so potegnili iz razbitine. V bolnišnico sta oba prispela mrtva.
Shadow je prepognil časnik nazaj in ga potisnil na drugo stran mize proti Wednesdayu, ki se je basal s tako krvavim in modrim zrezkom, kot da se ta sploh ne bi pritaknil kuhinjskega ognja.
"Izvoli. Vzemi," je rekel Shadow.
Robbie je vozil. Zagotovo je bil pijan, četudi časopisno poročilo tega ni omenjalo. Shadow se je zalotil, da si predstavlja Laurin obraz, ko je ugotovila, da je Robbie preveč pijan, da bi vozil. Shadowu se je v mislih odvrtel scenarij, ki ga ni mogel ustaviti: Laura vpije na Robbieja – vpije nanj, naj zapelje s ceste, nato trk avtomobila ob tovornjak, sunkovito sukanje volana …
… Avtomobil ob robu ceste, razbito steklo se v soju žarometov svetlika kot led in diamanti, kri se steka v rubine na cesti ob njima. Dve telesi, mrtvi ali tik pred smrtjo, ki ju odnašajo od razbitine ali skrbno položijo ob rob ceste.
"No?" je vprašal gospod Wednesday. Pospravil je svoj zrezek, ga razrezal in požrl kot sestradanec. Zdaj je mlel pomfri, ki ga je nabadal z vilicami.
"Prav imaš," je rekel Shadow. "Nimam službe."
Shadow je iz žepa vzel četrtak s cifro na vrhu. Frcnil ga je v zrak, ga medtem, ko je zapuščal njegovo dlan, dregnil s prstom, da se je zatresel in dajal vtis, kot da se obrača, ga ujel, tlesknil nazaj na hrbet dlani.
"Izberi," je rekel.
"Zakaj?" je vprašal Wednesday.
"Nočem delati za nekoga, ki ima še manj sreče kot jaz. Izberi."
"Mož," je rekel gospod Wednesday.
"Žal mi je," je rekel Shadow in pokazal kovanec, ne da bi se mu ga sploh dalo ošiniti s pogledom. "Cifra je. Namestil sem met."
"Nameščene igre je najlažje premagati," je rekel Wednesday in Shadowu požugal z oglatim prstom. "Še enkrat poglej četrtak."
Shadow ga je ošinil. Na vrhu je bil mož.
"Nekaj sem zašuštral," je zbegano dejal.
"Medvedjo uslugo si delaš," je rekel Wednesday in se zarežal. "Imam pač krompir." Nato se je ozrl kvišku. "Kdo bi si mislil? Mad Sweeney. Boš spil enega z nama?"
"Southern comfort in kola brez ledu," je dejal glas za Shadowom.
"Stopil bom do točaja," je rekel Wednesday. Vstal je in se napotil proti šanku.
"Mene ne boš vprašal, kaj pijem?" je zaklical Shadow.
"Zate že vem, kaj piješ," je rekel Wednesday in že je stal ob šanku. V džuboksu je Patsy Cline znova začela prepevati Walkin' after midnight.
Moški, ki je naročil southern comfort in kolo, je prisedel k Shadowu. Imel je kratko rdečkasto brado. Nosil je jakno iz džinsa, prekrito s svetlimi našitki, pod njo pa zamazano belo majico. Na majici je bilo natisnjeno:

ČE ČESA NE MOREŠ POJESTI, POPITI,
POKADITI ALI
POSNIFATI … PA POJEBI!

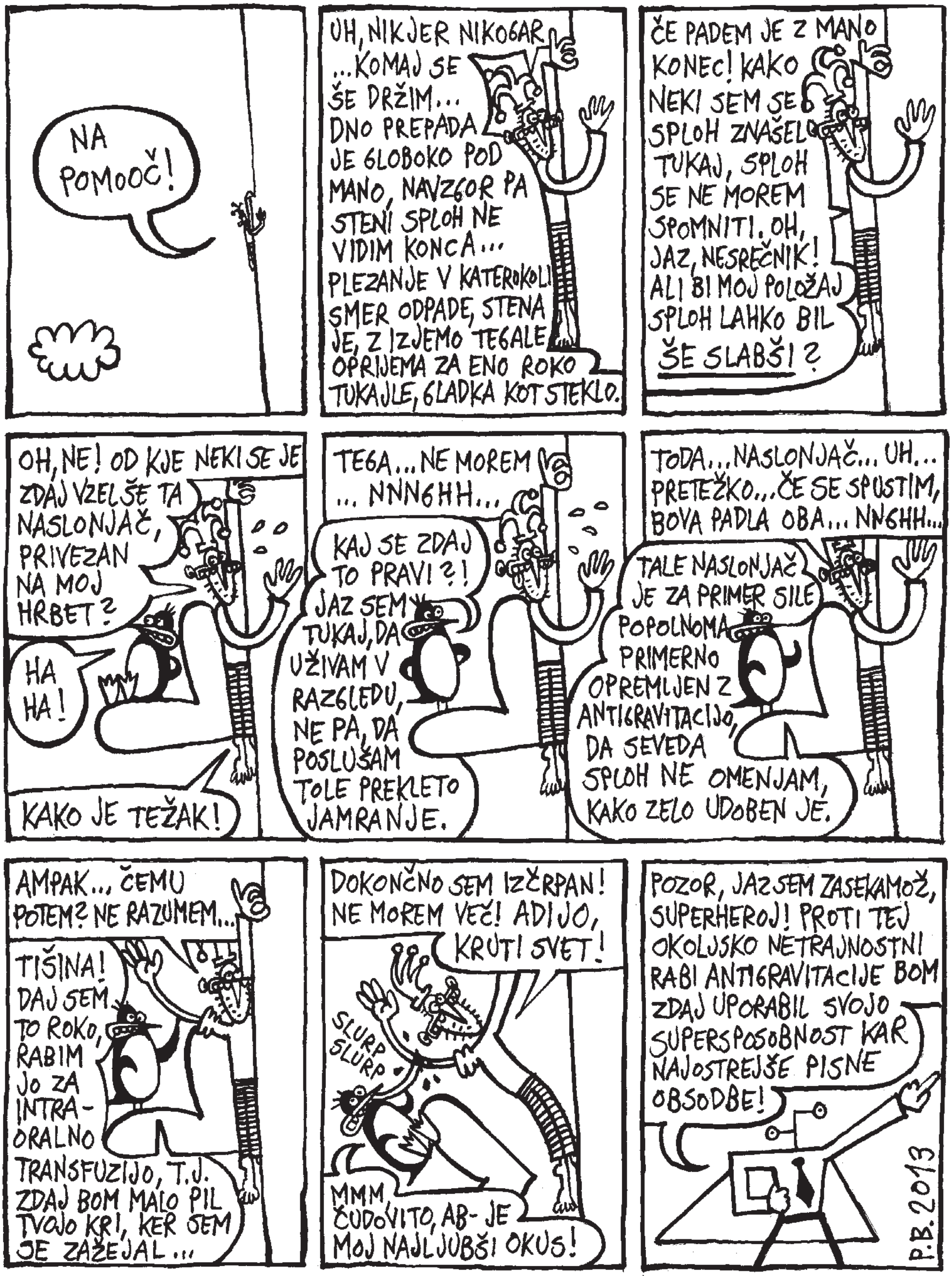
Nosil je kapo s ščitkom, na kateri je bilo natisnjeno:

EDINA ŽENSKA, KI SEM JO LJUBIL,
JE BILA POROČENA Z NEKOM DRUGIM …
MOJA MATI!

Z umazanim palcem je odprl mehek zavojček lucky strikov, vzel cigareto, jo ponudil še Shadowu. Shadow je že skoraj samodejno segel po njej – sicer ni kadil, toda cigareto se da dobro zabarantati –, ko se je spomnil, da ni več v kehi. Tu si lahko cigarete kupiš, kadarkoli hočeš. Odkimal je.
"Se pravi, da delaš za našega dedca?" je vprašal bradač. Ni bil trezen, vendar tudi pijan še ni bil.
"Očitno," je rekel Shadow.
Bradač si je prižgal cigareto. "Leprekon sem," je rekel.
Shadow se ni nasmehnil. "Res?" je rekel. "Ne bi potem moral piti guinness?"
"Stereotipi. Moraš se naučiti razmišljati izven okvirjev," je rekel bradač. "Irska je precej več kot samo guinness."
"Prav nič ne zavijaš po irsko."
"Tu sem že kurčevo predolgo."
"Se pravi, da prvotno si iz Irske?"
"Saj sem ti rekel. Leprekon sem. Ne prihajamo iz kurčeve Moskve."
"Najbrž res ne."
Wednesday se je vrnil k mizi, pijačo je zlahka nosil v šapastih dlaneh. "Southern comfort in kola zate, Mad Sweeney, kolega, in jack daniel's zame. Tole je pa zate, Shadow."
"Kaj je to?"
"Pokusi."
Pijača je bila rumeno rjave zlate barve. Shadow je napravil požirek, na jeziku je okušal čudno mešanico kislega in sladkega. Okusil je alkohol in neznano mešanico okusov. Kanček ga je spominjala na zaporniški šnops, ki so ga v vrečah za smeti varili iz gnilega sadja ter kruha in sladkorja in vode, vendar je bil blažji, slajši, neskončno nenavadnejši.
"V redu," je rekel Shadow. "Pokusil sem. Kaj je?"
"Medica," je rekel Wednesday. "Medeno vino. Pijača junakov. Pijača bogov."
Shadow je negotovo srknil še enkrat. Da, sklenil je, da se med čuti. To je bil le eden od okusov. "Okus ima po tekočini za vlaganje," je rekel. "Sladko vino s kisom za vlaganje."
"Okus ima po scanju pijanega diabetika," je pritrdil Wednesday. "Gabi se mi."
"Zakaj si mi jo potem prinesel?" je upravičeno vprašal Shadow.
Wednesday je strmel v Shadowa s svojima raznobarvnima očesoma. Shadow je menil, da je eno od njiju stekleno, vendar ni vedel natanko, katero. "Medico sem ti prinesel, ker tako velevajo šege. In zdaj potrebujeva vse šege, kar jih lahko dobiva. Tako bova zapečatila najino kupčijo."
"Saj je sploh nisva sklenila."
"Seveda sva jo. Ti delaš zame. Ščitiš me. Mi pomagaš. Prevažaš me iz kraja v kraj. Občasno raziskuješ – hodiš naokoli in sprašuješ v mojem imenu. Hodiš po opravkih. V sili, ampak samo v skrajni sili, poškoduješ tiste, ki jih neizogibno moraš. Če umrem, kar je skoraj povsem neverjetno, boš bdel ob mojem truplu. V zameno pa bom zagotovil, da bo dostojno poskrbljeno za vse tvoje potrebe."
"Nategnil te bo," je rekel Mad Sweeney in si mel ščetinasto rdečkasto rjavo brado. "Nategun je."
"Vraga, da sem," je rekel Wednesday. "Zato potrebujem nekoga, ki bo delal meni v dobro."
Komad na džuboksu se je končal in za hip je bar utihnil, vsi pogovori so zamrli.
"Nekdo mi je nekoč povedal, da se ti trenutki, ko vsi naenkrat utihnejo, zgodijo samo dvajset čez uro ali dvajset do nje," je rekel Shadow.
Sweeney je pokazal na uro nad šankom, vpeto v ogromne in brezbrižne čeljusti nagačene aligatorjeve glave. Ura je bila dvajset čez enajst.
"Evo," je rekel Shadow. "Naj me strela, če vem, zakaj se to dogaja."
"Jaz vem, zakaj," je rekel Wednesday.
"Boš delil še z drugimi?"
"Mogoče ti bom nekoč res povedal, ja. Ali pa ne. Spij medico."
Shadow je preostanek medice zvrnil z enim samim dolgim požirkom. "Z ledom bi bila verjetno boljša," je rekel.
"Ali pa tudi ne," je rekel Wednesday. "Ogabna je."
"Čisto res," se je strinjal Mad Sweeney. "Oprostita mi za trenutek, gospoda, ampak vsak čas mi bo počil mehur. Scat moram." Vstal je in odšel, nemogoče visok možak. Shadow je ocenil, da je visok krepko več kot dva metra.
Natakarica je s krpo obrisala mizo in odnesla prazne krožnike. Izpraznila je Sweeneyjev pepelnik in vprašala, ali bodo naročili še kaj. Wednesday ji je naročil, naj jim prinese enako, le da naj bo Shadowova medica tokrat z ledom. "Kakorkoli," je rekel Wednesday, "to potrebujem od tebe, če delaš zame. In ti, seveda, delaš."
"To si želiš ti," je rekel Shadow. "Bi rad vedel, kaj si želim jaz?"
"Nič drugega me ne bi bolj osrečilo."
Natakarica je prinesla pijačo. Shadow je srknil medico z ledom. Led ni pomagal – edini učinek je bil, da je okrepil kislobo in je okus tako ostal v ustih tudi po tem, ko je medico že pogoltnil. Shadowu je bilo v uteho vsaj to, da ni imela pretirano alkoholnega okusa. Ni se bil še pripravljen napiti. Ne še.

Neil Gaiman

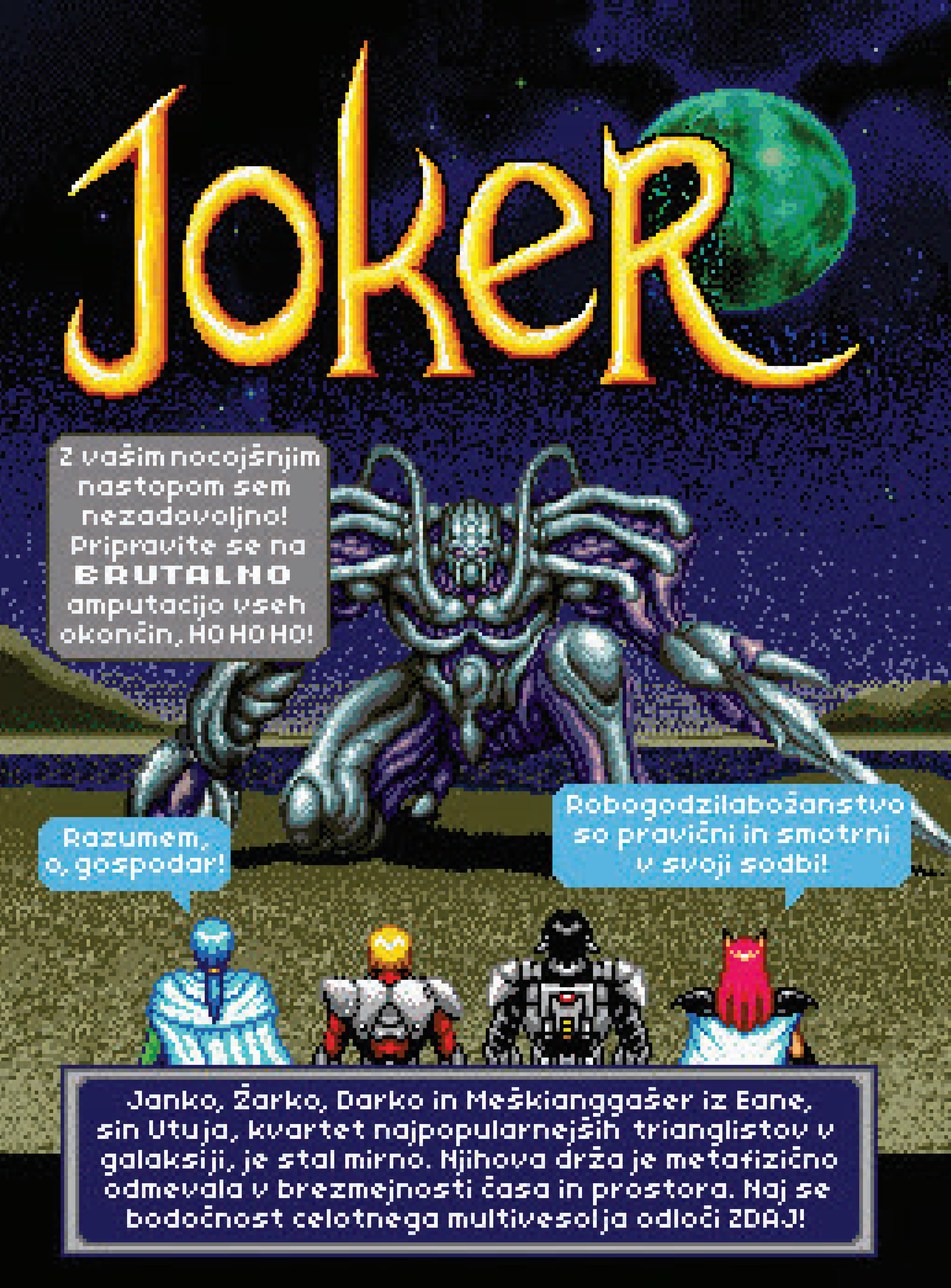
Odlomek je iz frišno prevedene knjige Ameriški bogovi pisatelja Neila Gaimana, ki je v prevodu Boštjana Gorenca izšla pri založbi Sanje.


NA POMOOČ!
UH, NIKJER NIKOGAR ...KOMAJ SE ŠE DRŽIM... DNO PREPADA JE GLOBOKO POD MANO, NAVZGOR PA STENI SPLOH NE VIDIM KONCA... PLEZANJE V KATEROKOLI SMER ODPADE, STENA JE, Z IZJEMO TEGALE OPRIJEMA ZA ENO ROKO TUKAJLE, GLADKA KOT STEKLO.
ČE PADEM JE Z MANO KONEC! KAKO NEKI SEM SE SPLOH ZNAŠEL TUKAJ, SPLOH SE NE MOREM SPOMNITI. OH, JAZ, NESREČNIK! ALI BI MOJ POLOŽAJ SPLOH LAHKO BIL ŠE SLABŠI?
OH, NE! OD KJE NEKI SE JE ZDAJ VZELŠE TA NASLONJAČ, PRIVEZAN NA MOJ HRBET?
HA HA!
KAKO JE TEŽAK!
TEGA... NE MOREM ... NNNGHH...
KAJ SE ZDAJ TO PRAVI?! JAZ SEM TUKAJ, DA UŽIVAM V RAZGLEDU, NE PA, DA POSLUŠAM TOLE PREKLETO JAMRANJE.
TODA... NASLONJAČ... UH... PRETEŽKO... ČE SE SPUSTIM, BOVA PADLA OBA... NNGHH...
TALE NASLONJAČ JE ZA PRIMER SILE POPOLNOMA PRIMERNO OPREMLJEN Z ANTIGRAVITACIJO, DA SEVEDA SPLOH NE OMENJAM, KAKO ZELO UDOBEN JE.
AMPAK... ČEMU POTEM? NE RAZUMEM...
TIŠINA! DAJ SEM TO ROKO, RABIM JO ZA INTRA-ORALNO TRANSFUZIJO, T.J. ZDAJ BOM MALO PIL TVOJO KRI, KER SEM JE ZAŽEJAL...
DOKONČNO SEM IZČRPAN! NE MOREM VEČ! ADIJO, KRUTI SVET!
SLURP SLURP
MMM ČUDOVITO, AB- JE MOJ NAJLJUBŠI OKUS!
POZOR, JAZ SEM ZASEKAMOŽ, SUPERHEROJ! PROTI TEJ OKOLJSKO NETRAJNOSTNI RABI ANTIGRAVITACIJE BOM ZDAJ UPORABIL SVOJO SUPERSPOSOBNOST KAR NAJOSTREJŠE PISNE OBSODBE!
P.B. 2013


IZŠEL JE
AMBROŽEV PABERKUUM 2 !
ČUDOVITO
VSEOBSEGAJOČA
TRDOVEZANA ZBIRKA
JOKERJEVIH STRIPOV, KI NA
184 STRANEH
OBSEGA STRIPE
OD JOKERJA 20
DO JOKERJA
188!
ČUDOVITO
AMBROŽEV PABERKUUM 2
PRIMOŽ BERTONCELJ 2008
V RESNICI JE STVAR SEVEDA DEBELEJŠA IN VEČJA.
JAZ BOM PA SAMO GLEDAL SLIKICE. ČE NE ZNAM ABECEDE, ŠE NE POMENI, DA SEM BUTAST.
UH, UH.
CENA JE 25 EUR
(VKLJUČUJOČ POŠTNINO)
NAROČITE SE LAHKO NA JOKER@JOKER.SI !


SONY
make.believe
sonymobile.com
doživite najboljše od Sonyja v pametnem telefonu
Skozi čas je Sony spremenil način, kako poslušate, fotografirate in gledate na svet okoli sebe. Sedaj so vsa naša znanja o zaslonih, kamerah in dizajnu združena v našem novem pametnem telefonu, Xperia™ Z.
NAJ VAS PREVZAME.
XPERIA
Sony Xperia Z
Akcijska cena na obroke
24 x 22€*
Sony Mobile
Telekom Slovenije, d.d., 1546 Ljubljana
Doživite mobilni internet LTE4G
WWW.MOBITEL.SI


MARVEL
IRON MAN 3


Joker
Z vašim nocojšnjim nastopom sem nezadovoljno! Pripravite se na BRUTALNO amputacijo vseh okončin, HO HO HO!
Razumem, o, gospodar!
Robogodzilabožanstvo so pravični in smotrni v svoji sodbi!
Janko, Žarko, Darko in Meškianggašer iz Eane, sin Utuja, kvartet najpopularnejših trianglistov v galaksiji, je stal mirno. Njihova drža je metafizično odmevala v brezmejnosti časa in prostora. Naj se bodočnost celotnega multivesolja odloči ZDAJ!